闘うパソコンゲームマガジン
昭和61年10月1日発行（毎月1回1日発行） 第4巻 第10号 通巻第22号
昭和60年11月19日 国鉄首都特別扱承認雑誌 第8666号 昭和61年7月3日第3種郵便物認可
コンプティーク
1986 10月号
VOL.22 430yen
秋深し
H大日本
エッチソフト大賞
候補12作発表!
ロールプレイングゲーム
RPG必勝法
▶キングスナイト
▶ザ・リターン・オブ・イシター
▶覇邪の封印
▶メルヘンヴェールII
秘
いま堂々と明かされる超大作の全ぼう
ザナドゥシナリオII計画
日本ファルコム特集
●シナリオII大予告編モンスターマニュアル付
●ザナドゥ完全無欠マップ●最新作スクープ!

初めての体験、ニュー・ビッグ・アクション。

またも、テレネットが放つ、アクション・ゲームの話題作

夢幻戦士 The Fantasm Soldier

ヴァリス

"明"ヴァニティと、"暗"ヴェカンティの戦いは、人類が歴史を作り出したときから始まった。
現実世界、リアリティは、その2つのバランスの上に成り立っている。それゆえに、人は争い、傷つけあう。
かつて、ジャンヌ・ダルクは自由と平和のために戦い、勝利を得た。しかし、人々の心にあるヴェカンティが彼女を魔女にしたて、殺してしまった。
そして、今、自由の戦士として、またひとりの少女が選ばれた……

優子はごくありふれた、普通の女子高生。ところがある日、ヴァニティの「幻想王女ヴァリア」によって"ヴァリスの戦士"として選ばれてから、運命が一変した。
ヴェカンティの「夢幻王ログレス」とその手下「ヴォーグ」達が、次元を超えて襲ってきた。
なぜ、ありふれた女の子が戦士として選ばれたのか。5つの"ファンタズム・ジュエリー"とは？ 4人の魔王とは？
答えを求めて、戦いが始まる。

夢幻戦士ヴァリス
（主人公——優子）

ヴェカンタの黒い戦士
（主人公の同級生）

ヴェリテッソ

優子を操作して、襲いかかる敵を倒せ／
しゃがんだり、ジャンプしたりして敵の攻撃を避け、アイテムを集めよう。パワーアップすれば、各面の最後に登場する「魔王」と互角に戦うことができるゾ。
「ファンタズム・ジュエリー」は必ず取っておくこと。

幻想王女
ヴァリア

ヴェルニス

夢幻王ログレス

ヴェーガル

ヴェダル

10月下旬、
全機種同時発売予定／

- ●PC-8801mkIISR/FR/MR/TR
- ●X1/X1C/X1ターボシリーズ
- ●FM7/77シリーズ

——¥7,800（ディスク2枚組）

- ●MSX ROM版　¥6,800（予価）

※仕様は改良のため、予告なく変更することがあります。

お詫び：以下の点をバージョンアップするため、発売が10月下旬に延期となりました。もうしわけありません、もうしばらくお待ちください。
●画面のフルカラー化　●8方向スクロール化　●ゲーム画面数の大幅アップ

※MSX版は1MビットROMを使用
● MSX は、アスキーの商標です。

株式会社日本テレネット

※お求めは、お近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は、使用機種名を明記のうえ、送料200円を加算して、現金書留で直接当社にお申し込みください。

〒162 東京都新宿区下宮比町8番地 グランドメゾン飯田橋209号
TEL 03(268)1159

資料請求券
コンプティーク
10月号

今、ベールを脱ぐ。
ザナドゥ・シークレット・プロジェクト!!

——ザナドゥ・シナリオII——

▶ザナドゥ・シナリオIIの特徴はこうだ!!

- プログラムがさらに改良された。
- モンスターがすべて変わって、数も増えた。
- デカキャラ(ビックモンスター)も追加された。
- 魔法・アイテムのバリエーションも豊かになり変化している。
- MAPが変更され、随所に特殊トラップを設定。
- R・P・G色がより一層色濃くなった。("D&D"の要素プラス"トラベラー"の要素)
- ファッショナブルなザナドゥケース入り。
- ザナドゥ・ユーザーの声を繁栄しつつ、ザナドゥIを終了していない人も楽しめるようになっている。

機　種	発売日	メディア	価　格	機　機	発売日	メディア	価　格
PC-8801/mkII専用	10/1	5"2D	¥5,800	PC-9801M/VM	10/4	5"2HD	¥5,800
PC-8801SR/FR/MR専用	10/2	5"2D	¥5,800	PC-9801U2	10/4	3.5"2DD	¥5,800
X1 C/F/turbo	10/3	5"2D	¥5,800	FM-7	10/5	5"2D	¥5,800
PC-9801F/VF	10/4	5"2DD	¥5,800	FM-77/AV	10/5	3.5"2D	¥5,800

(注) シナリオ1と必ず同一のメディアを御購入ください。

この内容で、この価格!!

Falcom
日本ファルコム株式会社

〒190 東京都立川市柴崎町 2-2-19 カトービル
TEL.0425(27)6501(代)

1986 Oct. Vol.22 発行／角川書店 10月号

もくじ CONTENTS

ゲームメーカー徹底分析第2回！

日本ファルコム特集

How TO Win 人気ゲーム必勝法

福袋

コンプティーク情報局

今月のポスター
●島田奈美ちゃんポスター
撮影／小林ばく
ヘア・メイク＆
スタイリング／藤野笛羽
●『アルファ』ゲームマップ
イラスト／斉藤　修

COVER

アートディレクター／高木和雄
フォト／小林ばく
スタイリング＆
ヘア・メイク／藤野笛羽
モデル／島田奈美

▶夏休みキャンペーンで、全国を回ってきた島田奈美ちゃん。キミも奈美に会えたかな。8月21日に発売されたばかりの新曲〝負けないで…片想い〟も絶好調。今回はデータバンクにも登場してくれちゃうぞ。

Crush THE Game

RPG WORLD

DRAGON GYM

AVG WORLD

ハードウェア
情報のページ
HARD PACK PAGE

超SFバロック・ファンタジー・コミック
神聖記ヴァググランツ Vagrants

コンプティーク10月号についてのお問い合わせは
休日を除く月〜金曜日の午後4〜6時の間に
03(359)9900
で受け付けています。なお、この雑誌の記事や内容について以外のお問い合わせは御遠慮ください。もちろん、トップシークレットテレフォン同様に、まちがい電話厳禁。ゆっくり正確にダイヤルしてネ。

コナミ・ゲーム・ミュージックVOL.2

重厚なサウンドの「大列車強盗」をはじめ「ギャラクティックウォーリアーズ」「グーニーズ」(ROMカセット版)など、コナミのゲーム・ミュージック集第2巻(VOL.2)だ。第1巻を聴いた君もまだ聴いていない君も大満足の仕上りだよ!レコード店で買ってね!!

収録ゲーム・ミュージック
●ギャラクティックウォーリアーズ●サーカス・チャーリー●グーニーズ(ROMカセット版)●グリーンベレー●アール・エフ-2●ギャラクティックウォーリアーズ・アレンジバージョン●大列車強盗●ハイパーオリンピック●ファイナライザー●イー・アル・カンフー(ROMカセット版)●サーカス・チャーリー・アレンジバージョン
LP:ALR-22904 ¥2,200 カセット:ALC-22904 ¥2,200 CD:(9月25日発売)28XA-86 ¥2,800 ●ゲーム・ミュージック譜面付 ●初回特典:オリジナル・ステッカー・プレゼント

©Konami

オリジナル・ゲーム・ミュージック・ディスコグラフィー、好評発売中。

ビデオ・ゲーム・ミュージック
ゼビウス/ボスコニアン/パックマン/フォゾン/マッピー/リブルラブル/ディグ・ダグ/他全10曲 ●LP:YLR-20003 CT:YLC-20003 各¥2,000
namco

スーパーゼビウス(12インチ・シングル)
スーパー・ゼビウス/ギャプラス/ドルアーガの塔 ●YLR-12002 ¥1,200
namco

ザ・リターン・オブ・ビデオ・ゲーム・ミュージック
ディグ・ダグII/ドラゴン・バスター/メトロ・クロス/他全13曲 ●LP:ALR-22004 CT:ALC-22004 各¥2,200
namco

ザ・ベスト・オブ・ビデオ・ゲーム・ミュージック(CDのみ発売)
ゼビウス/ドルアーガの塔/リブルラブル/ディグ・ダグ/ギャラガ/フォゾン/他全17曲 ●32XA-66 ¥3,200
namco

コナミ・ゲーム・ミュージック VOL.1
ツインビー/グラディウス/ジャイラス/イー・アル・カンフー/プーヤン/他全10曲 ●LP:ALR-22902 CT:ALC-22902 各¥2,200 CD:28XA-85 ¥2,800
©Konami

ハドソン・ゲーム・ミュージック
スターソルジャー/バイナリィランド/チャンピオンシップ・ロードランナー/他全12曲 ●LP:ALR-22903 CT:ALC-22903 各¥2,200 CD:28XA-87 ¥2,800
HUDSON SOFT

スターソルジャー・アレンジ・バージョン(シングル)
スターソルジャー・アレンジ・バージョン/チャンピオンシップ・ロードランナー・アレンジ・バージョン ●ALR-798 ¥700
HUDSON SOFT

カプコン・ゲーム・ミュージック
魔界村/1942/戦場の狼/ガン・スモーク/エグゼドエグゼス/他全11曲 ●LP:ALR-22905 CT:ALC-22905 各¥2,200 CD:28XA-94 ¥2,800(CDのみ、9月25日発売)
CAPCOM

ますます快調。次はテクモだ。

思い出いっぱいの楽しい夏も終わり、どこからか聴こえてくる虫の音にふっと耳を傾ける、そんな季節の到来です。さて、ご存知テクモ・ゲーム・ミュージックの出番です。「ソロモンの鍵」「マイティボンジャック」「スーパースターフォース」など聴きごたえ十分のゲーム・ミュージックが盛りだくさん。LPとカセットは9月25日、CDは10月25日それぞれ発売予定です。乞うご期待!!

G.M.O.
RECORDS

GMOレーベルからのお知らせ

ゲーム・ミュージックの専門レーベル、GMO(ゲーム・ミュージック・オーガニゼーション)では、ゲーム・ミュージックの情報交換クラブ「GMOアソシエイツ」を結成したいと思っているんだ。ゲーム・ファンだけじゃなくて、ゲーム・デザイナーやゲーム・ミュージシャンを目指している君たちの積極的な参加と運営を期待している。そこで「GMOレーベル」や「GMOアソシエイツ」についての君たちの意見をいろいろ聞かせてほしい。次の住所まで、ハガキでどんどん送ってね。

〒108東京都港区芝浦3-5-39アルファレコード株式会社内「GMO係」

Alfa™ アルファレコード株式会社 販売元 ワーナー・パイオニア株式会社

ROMANCIA

ロマンシア

Dragon Slayer J.R.
〈ファンフレディ王子のおどろくべき旅〉

風雲急を告げる。

「ドラゴン・スレイヤー」シリーズ第3弾　アクション・アドベンチャーゲーム

・高速フルカラースクロール
（毎秒20枚表示）
・3D感覚の重ね合わせ処理
（最大128重完全重ね合わせ）
・20万エリアの広大なマップ
（780画面分）
・レーダー機能搭載
（デカマップの縮小図の表示）
・場面の状況によって変わる
豊富なBGM

SST

発売日	対応機種	メディア	価格
10月6日	XIC/F/Turbo	5インチ2D	￥6,800
10月18日	PC-9801F/VF	5インチ2DD	￥6,800
	PC-9801M/VM	5インチ2HD	￥6,800
	PC-9801U2	3.5インチ2DD	￥6,800
10月30日	PC-8801SR/FR/MR専用	5インチ2D	￥6,800

通信販売　送料無料

▶通信販売ご希望の方は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、現金書留で日本ファルコム・コンプティーク係までお申込みください。

スタッフ募集

- パソコン・ファミコン ゲームソフトの企画・制作
- アミューズメント商品の企画・制作　正社員およびアルバイト
- 出版（編集・執筆・企画・制作）
- 音楽担当（ゲームミュージックの作編曲・効果音の作成他）

〒190 東京都立川市柴崎町2-2-19 カトービル
TEL. 0425(27)6501(代)

ファミコン マル勝シリーズ ただいま――、連戦連勝中

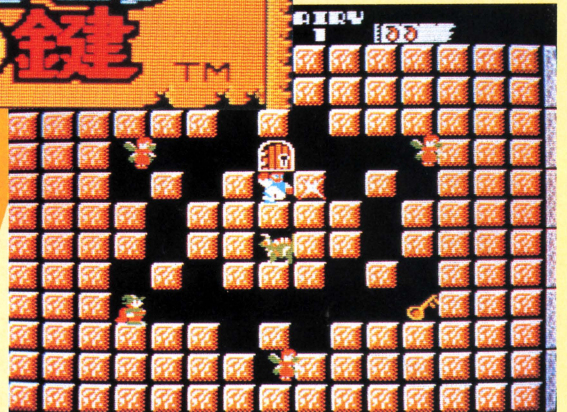
プロ級 勝 パーフェクトテクニック

マル勝シリーズ 最新刊

ソロモンの鍵

●新書判80ページ ●330円

マル勝DXシリーズ②

GRADIUS™

グラディウス

●A5判112ページ ●480円

マル勝DXシリーズ①

THE HYRULE FANTASY ゼルダの伝説™

●A5判192ページ ●690円

マル勝シリーズ③

SUPER CHINESE

スーパーチャイニーズ

●新書判80ページ ●330円

マル勝シリーズ②

影の伝説™

●新書判64ページ ●300円

マル勝シリーズ①

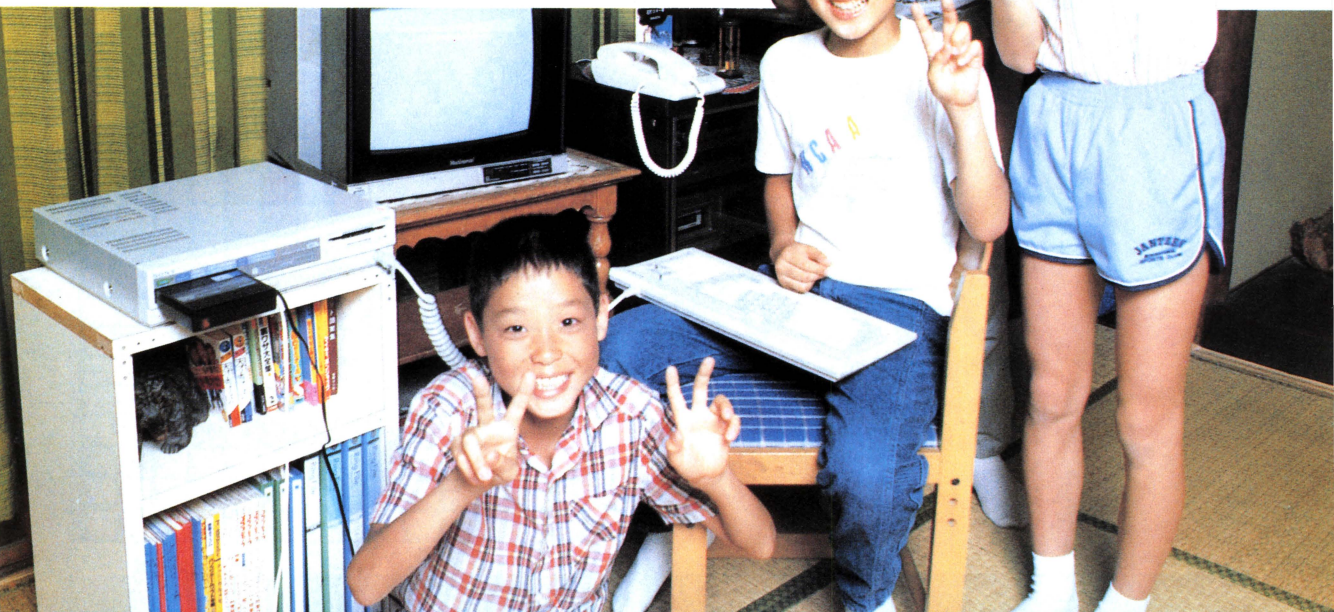
グーニーズ

●新書判80ページ ●330円

その他 最新ゲームが続々登場!

角川書店/コンプティーク編集部編著

HITBIT（ヒットビット）で

先月号で紹介したパソコン・ネットの“EYE-NET”に、ソニーのMSX2“HITBIT”でアクセスしてみよう。そう、『HITBITでEYE-NET』のモニターを大募集しちゃうのだ。今回は、モニター第一号、山本尚クンの登場だ。

楽しくアクセス！パソコン通信!!

夏。コンプティーク編集部にも、暑さがズシーンといすわり続けていた。9月号が発売された直後のある日、編集部に読者から電話が……。

「8月号の“パソコン通信体験講座”を読んで、ぼくも実際に始めてみたのですが、まだまだわからないことがたくさんあります。9月号にのっていたＥＹＥ—ＮＥＴにもアクセスしてみたいし、パソコン通信についていろいろ教えてもらえないでしょうか？」

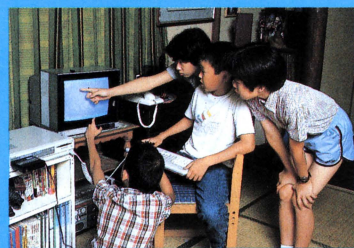
電話の主は東京都港区に住む山本尚クン(中１)。そこで、コンプティークは山本クンの要望にこたえるために、EYE—NETからＩＤをもらい、SONYからHITBITを借りだし、慶応大学近くの山本クンの家へ向かった。

尚クンが使っていたのは88のＳＲ。しかし、この88、実はお母さんの所有物だった。もともとは、コンピュータに興味を持ったお母さんが購入、それをこどもたちが使い始めたというわけ。台所におかれた88は、ゲームに、通信に、ワープロにと大活躍。お母さん、尚クン、そして、弟の明クン、一家そろってのパソコンマニアなのだ。

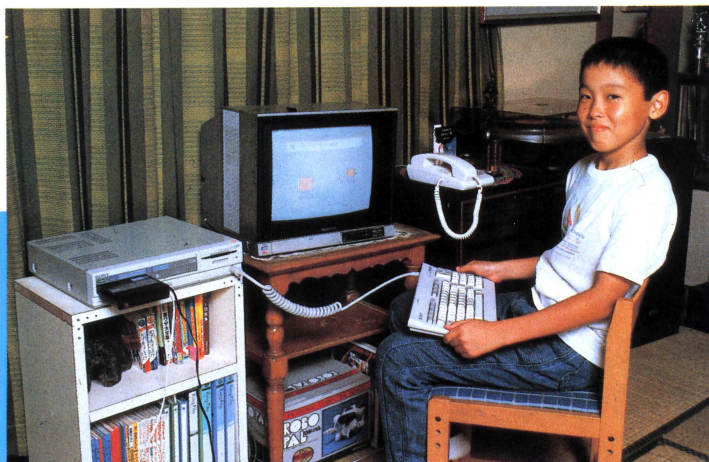
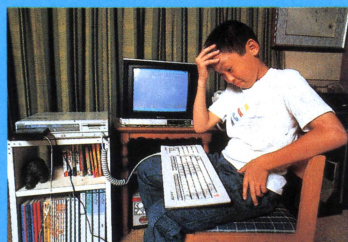
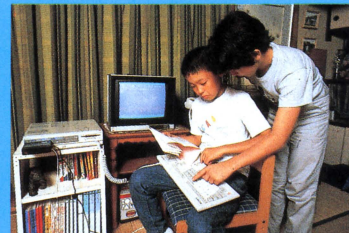
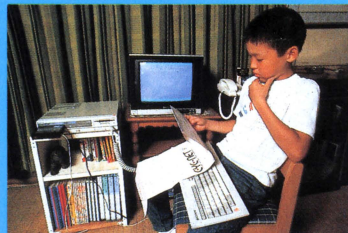
友人２人を加えて、さっそく“HITBITでEYE—NET”のスタート！　にぎやかに、ワイワイ騒ぎながらのアクセス。みんなの楽しそうな顔を見てほしい。これぞまさに“体験”そのものなのだ。パソコン通信の魅力っていろいろあるけれど、みんなでアクセス、楽しく勉強”ってのがいちばんいいみたい。残念ながら、現在のパソコン・ネットワークにはこどもたちが思いっきり楽しめるようなメニューはまだ数少ない。

「ぼくらが一生懸命アクセスして、いろいろと働きかけることによってどんどん楽しくしていこうね」

とは、尚クンのことば。ウ〜ン、まさにそのとおり、ＨＩＴＢＩＴでアクセスして、ＥＹＥ—ＮＥＴをどんどん楽しくしていこうじゃないか。

▲これだよ、コレッ！

▲熱気みなぎる（？）通信光景

ってなわけで、コンプティークの読者でパソコン通信のモニターになってくれる人を大募集しちゃいます。くわしくは、102ページを読んでね!　さっそく応募しよう。

EYE-NET!
(アイネット)

▲ちゃめっ気たっぷりの尚クン。さぁ、通信を始めよう！

◀わからなくなったら、ためらわずにマニュアルで調べる

暗くなんかない！ パソコンが世界を広げてくれるんだ!!

パソコン通信って、なんとなく暗いイメージがあるようだけど、ぼくはけっしてそうは思いません。今回の取材のように、友だちをたくさん集めて、ワイワイさわぎながらアクセスするのも楽しいし、見知らぬ人たちとパソコンを通して知りあいになることだってできる。情報の種類もたくさんあるから、楽しみながら勉強もできるしネ。

ぼくは、ゲームや通信をするとき、そんなに長時間続けてはやらない。１日何時間と決めているわけではないけれど、それなりのケジメはつけているつもり（もちろん、電話代の問題もあるけれど……)。

ＥＹＥ—ＮＥＴのメニューはバラエティーにとんでいてとても楽しい。とくに“クイズＰＡＴＡＱ”を友だちといっしょにやるのが、今はいちばん好きです。

（山本尚）

モニター募集

HITBITでEYE-NETにアクセスしよう!

“EYE—NET”のフジミックがＩＤを、そして“HITBIT”のソニーがMSX 2パソコンHB－F500とMSX通信カートリッジHBI－300を、コンプティークの読者にプレゼントしてくれるのだ！

ただし、モニターとしての期限つきだけどネ。

もうすでにパソコン通信をやってる人、これからやろうと思ってる人、また、MSX 2でいろいろと遊んでみたいと思っている人、じゃんじゃん応募してネ。応募方法は、102ページの『パソコン通信体験講座』を読んでネ！

おニャン子ＵＳＡ速報ＮＯ５

＊きのう、おニャン子達はジェットコースターで有名なマジックマウンテンに行きました。まず初めはＳｈｏｃｋ Ｗａｖｅ－川下りに挑戦！元気よく乗ったものの帰って来たらみ～んなズブぬれ！スーザン、ルリ子ちゃん、それにつられて秋

▲フジサンケイグループのパソコンネットワーク“EYE—NET”。おニャン子クラブの最新情報が見れる「放課後ニャンニャン」など、楽しいメニューが豊富。現在の会員数は約5000人。会員になるには登録手数料1000円、年会費6000円が必要。問い合せは☎(03)358－0591 ㈱フジミック　EYE—NET事業部へ

▲ソニーのMSX 2パソコン「HB—F 500」(128,000円)。モニターは「KV—14CP1」(99,800円)。左下は、モデム内蔵のMSX通信カートリッジ「HBI—300」(24,800円)。今回のモニター募集で貸し出すのは、HB—F 500とHBI—300の２つです

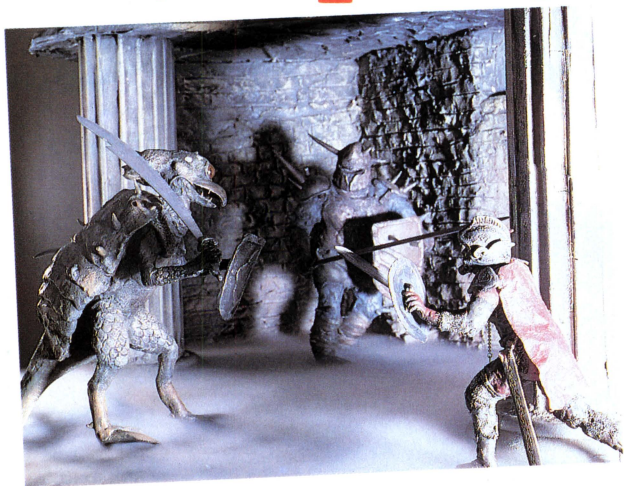
ゲームメーカー徹底分析 第2回！
日本ファ
Falcom

ルコム特集
今年最大の話題作『ザナドゥ』を生みだした日本ファルコムの総力特集。衝撃の新作情報を始め、コンプティークだからできる強力企画がズラリなのだ。
ゲームソフト
&
ザナドゥ・グッズ
大プレゼント付

超大作デビュー

突然、巨大な㊙「ザナドゥ」

「ザナドゥの続編が進行中！」という、衝撃的な㊙情報が編集部に飛びこんできた。その名は『ザナドゥ・シナリオⅡ』。さっそく開発者に密着取材した。完成まであと一歩と迫ったこの超大作の最新情報をお届けするゾ。

シナリオⅡは、巨大な迷宮世界になる!?

『ザナドゥ・シナリオⅡ』(以下シナリオⅡと略す）は、ゲームの進め方や目的、主人公など、基本的な構造は前作『ザナドゥ』とほぼ同じ。では、どこが『シナリオⅡ』なのかといえば、マップがガラリと変わるのだ。見かけの形も、その性格も。

まず、各レベル（面）の関係がややこしくなっている。前作では、レベル1から2へ、2から3へ、というように各レベルは直線的につながっていた。ところが『シナリオⅡ』では、ひとつのレベルから、最大4つの異なるレベルへ行けるのだ。いわば平面的な関係となる。前作のようにワープ洞くつの扉がしまっているってことはないので、経験の浅いキャラでも、一応どのレベルへも自由に出入りできる。しかし、どの洞くつを通ればどのレベルにでるかは、それぞれ調べなきゃなんない。おまけに一方通行の洞くつなんて、ヤナ仕掛けもあるのだ。

と、ここまで読んで、これはえらいことですよ（なつかしー！）と気づいた人もいるはず。各レベルの関係が、迷路みたいに複雑に入り組んだものになったのだから。そう、『シナリオⅡ』はゲーム世界全体が、ひとつの巨大な迷宮なのである。

さらにだ、モンスターの住む館の内部がですね、どこか別のとんでもないところにある館とつながっている、という場合もあるのだ。モンスターの館も、迷宮ネットワークしているわけよ。

さらに、さらにだ、各レベルごとのマップは、前作に負けず劣らずの迷路状景色。なははは、もうここまで迷路だ迷宮だで攻めてくれると、もっと、もっと攻めてえ……とマゾヒズム的快感にひたっちゃいそうですわ、ねえ。マッピングも楽しそうですし……。

さて、こういう、これはえらいことですよ的マゾ世界には、どういうモンスターがいるのか、つうのも気になるところ。『ザナドゥ』に登場したヤツら

日本ファルコムの木屋開発課長と、おなじみ山下大先生の過激な対決。さあ〜っ、ゴングが鳴ったあ！

ザナドゥ生みの親
木屋善夫

VS

RPGの鬼
山下章

赤コーナー、136パウンド2分の1、福岡県出身、A型、双子座！

青コーナー、114パウンド2分の1、東京都出身、O型、同じく双子座！

まずは『シナリオⅡ』について話そうか

木屋です。さっそくですが、左の似顔絵も、そのまた左の写真も似とらん、本人はもっとハンサムです。

よー似てますよ。ボクの絵なんか、これでハゲてたら大災害評論家の青木さんですよ、たく。ところで、新作の『シナリオⅡ』ですが、前作に比べてどうですか、カンタン？

姿を現した話題作を緊急報告

「シナリオⅡ」計画

は総退場し、チビキャラが88種、デカキャラが11種、新しく登場する。どういうのがいるのかな、と気になるならP20のモンスターマニュアルをとりあえず見てくれ。そうそう、キャラデザイン担当者がいってたけど、デカキャラの「フェイス」が、あまりに強そうになっちゃったんで、最後の敵（前作ではキングドラゴン）を、これ以上強そうに作るのに苦労しているとか、いないとか。

モンスター関係で『ザナドゥ』と大きくちがう点は（そうら出た、もう驚かんぞ）、そのデザインよりも、その分布にあるのだ。前作では、レベルが進むに従い、相応に敵が強くなっていったが、今回はたとえレベル１の面でもドシャメシャに強いヤツが現れるかと思うと、レベル９あたりで場ちがいに弱いモンスターと出会ったりする。これでは、経験が浅いうちはなるべく弱い敵と戦い、成長するに従って強敵にぶつかり、さらに高いレベルを目指すという、ＲＰＧの鉄則が使いにくくなる。自分の強さに見合った敵と戦おうにも、どれが強いか弱いか見当のつけようがないじゃないか。あっ、またマゾ快が全身を襲う……。

ま、人生、暗い話ばかしじゃない。『シナリオⅡ』には、プレイヤーにとって心強い新要素も加わっている。それが、アイテムを売るお店である。

前作では、食料は食料屋、武器は武器屋と、完全に専門店化していたが、今回は、お店ごとに売っているアイテムがいろいろ異なる。たとえばトムズショップという店では、食料とロングシールドを売っているといった具合い。また、キャラの属性値を上げるアイテムなんかも、行くとこ行けば買えるのだ。どこで買えるかを探すのが、これまた大変そうですが。ともかく便利だよ。もうひとつ、うれしいことがある。同じアイテムでも、お店によって値段がちがうのだ。ここでピンときた人、あんたは商売人や！　『シナリオⅡ』では商売ができるのである。安い店でアイテムを仕入れ、高い店で売る。これを繰り返せばアンタは大金持ち。商売ばかりに気を取られて、ゲームの目的を忘れないよーに。

ともかく、こういった有利な点があるとはいえ、新作『シナリオⅡ』は、かなり歯ごたえがありそーなゲーム。けっして、柳の下の２匹目のドジョウをねらった、ヤッツケソフトじゃないということはわかってもらえたと思うんだけど。では次のページでもう少し細かくこのゲームを見ていこう。

『シナリオⅡ』いよいよ開幕。画面構成は前作と変わらないが……

※『ザナドゥ・シナリオⅡ』の画面写真は、すべて開発中のものです。

ぜーんぜんムズカしい(笑)。ひとつのマップが迷路というのは前もそうだけど、今回はマップとマップのつながりが迷路構造。モンスターのいるタワー同士もつながっているし、三重の迷路です。お店で売ってるものも、お店によってちがう。値段もちがう。でも、ゲームに存在するものは、どこかで必ず買えるわけです。

しんどそーだなあ。こんどは、マップを描かないと大変かも知れませんね。でも、マップを描くこと自体が大変そう。う～む、『シナリオⅡ』はいやらしそうだ。いや、絶対にいやらしい。この作品は『ザナドゥ』を作ってるときから、考えてたんです？

いや、まあ、前作が予想以上にヒットしたこともありまして、エッヘッヘッ。まあ、ＲＰＧって、解いちゃうとそれで終わりでしょ。そこで、主人公やゲームの進め方はそのままで、マップやモンスターなんかは全部ちがうものを作り、ユーザーに、もう一度楽しんでもらおうという考えから生まれたんです。

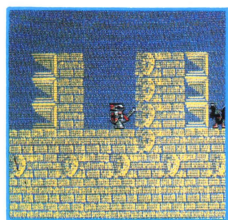
今後、シナリオⅢ、Ⅳと続くんですか。

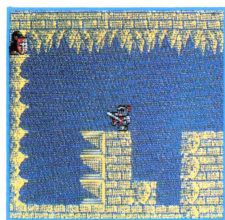
そこまではねえ……。ただし、ザナドゥ・ツールキットといったものを作ろうかと考えてまして。市販はせず、出版社とか、あなたのような人のところでそれを使って独自のシナリオを作成してもらえたら、いいなあ。

細部を見れば、このゲームのスゴ味がさらにハッキリするのだ

『シナリオⅡ』のアイテム、モンスター、地形などから、おやっと思うポイント、おや〜っと首をひねる謎めいた個所などをピックアップ。
　細かいディテールからも、このゲームのただものではない雰囲気が伝わってくるぞ。よーく読んでみてくれ。

“スペクタクルス”とか、“ブラックオニキス”といったおなじみのアイテムが登場するが、その使い方や効果が前作と同じとは限らない、という気になる情報を耳にしたのだが……。
　さて、ニューアイテムも、いくつか登場する。右上のアイテム表で“NEW ???????”と表示されているのがそれ。名前がヘンテコなのは、画面撮影時、まだ名前も内容も確定していなかったせいだ。これらのアイテムで、ユニークなものをひとつ紹介しておこう。なんと岩を1ブロック分、自在に出せるアイテム。穴にはまったときや、戦闘シーンで、いろいろ活躍しそう。ほかにも、あっと驚く使い方があるかも。
　『シナリオⅡ』では、前にも書いたように、アイテムなら必ずどこかの店で手に入れることができる。そこで、どの店ではどんなアイテムを売っているのか、まめにメモッておくのも重要だぞ。

◀アイテム一覧。AからQまで全部で17個。数は前作といっしょだけど、新しいアイテムが3つはいっている。鍵もアイテムにはいっている。前作と何が変わったか、キミに、わかるかな

▲三段の壁のあいだにはまってしまった。脱出するために、ウイングドブーツを使うか？

▲じつは、NEWアイテムの中に、岩を出せるアイテムがあるのだ

▲無事脱出!! 岩を出せるアイテムだけでも、ゲームの広がりは無限なのだ

前作でわれわれを悩ました、殺すとカルマが上がってしまう、あのやっかいな「カルマ・キャラ」は、やっぱし今回も登場する。ところが、その中には、殺さなきゃゲームを先に進ませられないというヤツも混じっている。殺せばカルマが上がり、あとあと大変。かといって先に進めなきゃどーしよーもない。いったいオレにどーしろというのだろうか、このゲームの作者は、えっどーなんだ!?
　文句をプチプチいっても、せんないことなので先江進、なんてね。モンスターとの戦闘シーンでの、重要なポイントを教えよう。基本的な部分、たとえば、最後の敵は剣で倒さないとアイテムは手にはいらないとか、画面の外へ飛びだせば、一応逃げられるといっ

◀おなじみ戦闘シーン。戦いの要領は同じだが、なにせ初めて見る敵、ビルゼ！

▶新登場のアイテムを使って周囲に岩の壁を作れば、楽勝なのじゃ

『ザナドゥ』には、まだ秘密がある!?

『ザナドゥ』で、まだ発見されていない秘密って、ありますか。

魔法のアイテムショップが2つあるというウワサがありますが……？

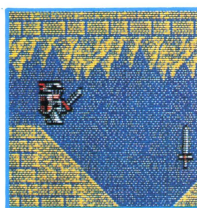
PC−98版のトレーニングラウンドで、ずーと左に行くと左上にちらっと見える。でも、行けるかどうかはわからない。ほかの機種には無いハズですが。

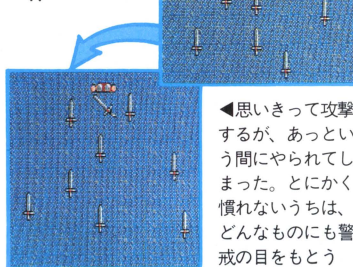
あと、主人公の名前を入れるとき、木屋さんの名前となんかを合わせたのを入れると最強になるとかいわれてますが。

もっと強いのがある。DS……と入れると武器とヨロイを2個ずつと全アイテムを255個ずつもてる。

すげえ。なんかライバルメーカーの某T＆Eうんぬんを入れると、いきなり死んじゃうとか。

ヒットポイントが0になるだけですよ。ハイドライドって入れると、もーっとスゴいけどね。

「バランス」ってアイテムがあるでしょ。あれは単純に宝箱を

◀おや、あんなところに剣が落ちている。じつにラッキーと近づくと

▶な、なんとモンスターだったのかよ〰〰。どーしよー!?

◀思いきって攻撃するが、あっという間にやられてしまった。とにかく慣れないうちは、どんなものにも警戒の目をもとう

た基本的なルールは同じ。ちがうのは、前作では画面の隅が敵の攻撃から身を守る安全地帯になっていたよね。それが、今回は安全地帯ではなくなったこと。画面の隅から隅までモンスターが動きまわれるようになったせいなのだが、まったく油断もスキもない、とはこのこと。

具体的な戦闘方法は、写真でちょっと紹介しておいたが、まあ自分の体で覚えていくしかないかもね。はっきりいって、まだよーわからんのだ。

▶これがウワサのデカキャラ「フェイス」。キャラデザイナーが自慢するだけに、さすがのド迫力キャラだ

各レベルの背景の雰囲気は、一見『ザナドゥ』と大差ないようだが、掘れないブロックやハシゴなど、細い部分のデザインは、ちょいとイメチェン。

地形で新しく出現したのは、斜めのブロックがつながって、ちょうどスベリ台のようになった部分。ふとしたはずみで、そこに乗ったら最後、下の方までツツツーッとすべり落ちてしまうのである。もし落ちた先にトラップでもあったら、やばいぜ。

そのほか、いたるところにツララのような岩が目立ち、なんだか巨大な鐘乳洞(しょうにゅうどう)の中をさ迷い歩いているような気分にもなる。そして注意したいのが、下から上に向かって伸びている逆ツララ。たとえば、さっきのスベリ台の落ちた先が、この逆ツララの上だと、キャラも、それなりのダメージを受けるからね。この逆ツララが連続している場所を通ると、なーんとなく不気味です。

さて、マップの最重要ポイントのひとつ、ワープ洞くつは、扉が最初から開いているので、出入り自由だが、洞くつごとに、異なるレベルの面に行くので、くれぐれも迷い子にならないように。

各レベルのつながりをマッピングする場合は、洞くつの形で、ある程度推理できるみたい。ただ上下方向に向かう洞くつは形が同じなので区別は困難。

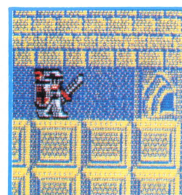
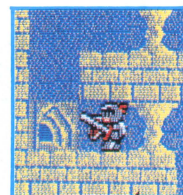
Ⓐ右斜め下に地面が落ちこんでいる。興味にかられて、ヘタに近よると

Ⓑノンストップのスベリ台へと早変わり。こうなると、もう運を天にまかせるしかない

Ⓒスベリ台のコースは一直線とは限らない。場合によってはこんな垂直落下も

Ⓓそして、ようやくゴール。体は無事だったが、いったいここはどこなのさ

鐘乳洞を思わせる、奇怪な風景。こんどのマップには、こんなシーンがいたるところに

ハシゴや柱、レンガなどの人工物も、どことなく不気味になっている

右手にワープ洞くつ発見。その形をよく見ると、右奥に伸びているのがわかる

こちら、左方向に向かうワープ洞くつ。しかしどのレベルとつながっているかは不明

開けるだけですか。ボクなんか、ほかの使い方があるんじゃないかと疑ってるんですけどね。ねえ。

ないですよお。あれはね、『ザナドゥ』作ってるとき、最初に見つけた必勝法が、デーモンズリングとマントルを使って、タワーの中をダーッとまわってアイテムを全部取る方法だったんです。そのとき宝箱を手で開けてると、時間がたっちゃってまずい。それで、バランスで一辺に開けちゃおうとしたわけです。

なるほど、ペンダントを使うと、洞くつのドアまで開いちゃうでしょう。あれにはビックリしましたね、ホント。話は変わりますが、『ザナドゥ』はどれだけ売れましたか。

おかげで、15万セットかな、20万かな……。ホント、こっちが驚くほど売れましたね。

(うらやましそうに)い〜なあ。なんか、社員旅行は全員でハワイに行ったとか。

エヘヘへ、行きました。今度出る新作が、もっと早く完成してたら、もう1回ハワイに行くとか、いや西海岸だとか、ハワイ至由で西海岸に行こー、という声も上がったんですけど、ちょっと遅れてしまって。

すごいな〰〰。コンプティーク編集部の社員旅行は、群馬の温泉だったそうですよ。えらいちがいだよなあ。

ロマンシア

ドラゴンスレイヤーJR

このゲームは、RPGではない!?

まず紹介しますは『ロマンシア・ドラゴンスレイヤーJR』。長〜いタイトルだが、系統的には『ドラゴンスレイヤー』、『ザナドゥ』に続くドラスレ・シリーズ第3作となる。剣をもち、盾とヨロイに身を固めた主人公が、モン

ねえキミ、うちの姫を助けてョ——つうかんじで王様にたのまれ、冒険は始まるのだが!?

スターやトラップが待ちうける原野や迷宮を歩き、悪の化身ドラゴンを倒す、というストーリーはいつもどおりなのだが、前作に比べ、決定的なちがいがこのゲームにはある。それは……、

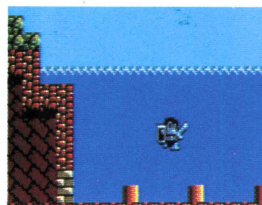
それは、このゲームがRPGじゃないってことなんです。ハイ。

わっ、わっ、わ〜っ

ビックしたあ！　なんだよ突然。い、いくら作者だからといって、下の対談から乱入するなよな、フントに……。

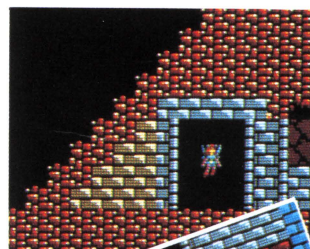
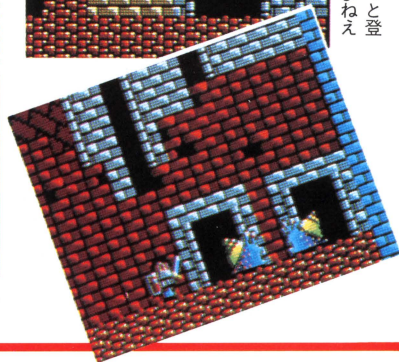
ま、要するに、そーゆーことらしいのだ。一見RPGみたいなのだが、そのつもりでゲームを進めていってもダメ。たとえば、モンスターをやっつけて経験値を上げたり、お金をかせいだりするのはRPGの常識なのだが、このゲームでそれをするとドンドンとカルマが下がり、村八分され、ジ・エンド。結局、力ではなく頭を使って、いたるところに隠されたワナや謎を、ひとつひとつ解いていくのが目的なのだ。おまけに、ファルコムでは内容が少しずつ異なるバージョンを何種類も作り、それを同じパッケージに入れ発売するとか。つまり、自分のもってるソフトによって、それぞれちがうやり方でゲームを解かにゃならんのだ。やっかいなソフトが出たもんだニイ。

ホント、どーみてもRPGの画面だよねえ、これは。

町の住人から、さまざまな情報を手に入れることが重要

荒野には、人の悪い作者が用意した危険がいっぱい

●超大
第2弾
連続デビ

そう、『シナリオ
ファルコムから2
にデビューするの
眠れそうにありま

いったい謎とは何か？　それを探すのが大変

妖精やモンスターも続々と登場。やっぱしRPGだよねえ

場外乱闘対談

『ロマンシア』はマニア泣かせのRPG？

もう1本の新作『ロマンシア』も木屋さんですね。これ、基本的には『ドラスレ』みたいなゲームですか？

いや、ぜーんぜんちがう。『ザナドゥ』ともちがう。『ザナドゥ』作ったとき、ユーザーの意見でいちばん多かったのが、謎が少ない、ということ。じゃあ、謎ばっかしのゲームを作ってやれ、というのでできた。で、その謎というのが、ヘッヘッヘッ。ボクはもともとイヤな性格で、マニアがまず考えそうなことの、ゼーンブ裏をかくように作ってある。あんまりRPGを知らない人の方がスイスイ解いたりしてね。

やだなー。ボクなんか、クリアできないかも知れないなあ。たとえば、どんな謎が？

それをいうと、答えになっちゃうんですけど……。たとえば同じアイテムでも、本モノとニセモノがあるとか。で、ニセモノをもつと、もう本モノが手にはいらなくなる。こう

物新作
第3弾
ュ−だ!!

II』以外に、日本
本の新作が10月中
だ。今年の秋は、
せんぜ、諸君!!

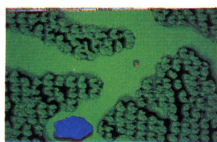
太陽の神殿
アステカII

ニューウェーブAVGなのだ！

古代マヤの神官たちが、神の国へ通じる扉を開くために用いた、「太陽の鍵」を求め、わたしは密林の奥深く、古代遺跡の中へ潜入した……。

日本ファルコム、久々のＡＶＧであります。とはいえ、クセ者ファルコムのことですから、並みのＡＶＧとは一味も二味もちがうのだ。

まず、「トビラヲアケル」といったコマンド入力が必要ない。さまざまな動作（進むとか取るとか）を表すアイコン（シンボルマーク）が画面に表示されているので、テンキーやジョイスティックを使って、アイコン選択すればいいという、ラクラク設計なのである。

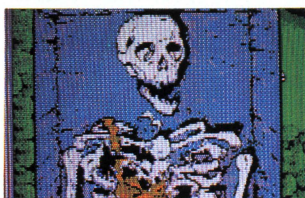
でも内容はラクラクじゃないぞ。ＡＶＧゆえ、あまりバラせぬけど、ひとつだけヒントをいうと、いろんなアイテムを手に入れられる。このアイテムのどれを、いつ、どこで、どのように使っていくか、がゲームの突破のポイントなのだ。かなり複雑微妙だよ。

◀建物間などの移動シーンはＲＰＧみたい

▶古代遺跡の中にはいってきたぞ

古代遺跡のひとつ「千柱の間」。ここには××や×××が×××だよん

戦士の神殿です。左に乙女像、右に戦士像、正面にジャガー像があります

な〜んかワナが仕掛けられてるよーな、いないよーな場所だ

おお〜〜っと、いきなりオオカミが！　いったいどこから現れたのか？

ヒツギの中に眠る不気味なガイコツ。謎の古代人なのだろうか………

建物にはいるとこんな画面

手に入れたアイテムがズラッと表示される

いまいる場所の名前が、ここに表示される

いまいる場所の画面。よーく調べること！

メッセージなどが現れる。メモッとく方が？

このアイコンの中から次の行動を選ぶ

これがアイコンだ

進む　調べる　アイテムをとる　アイテムを置く　アイテムを使う　ひっぱる　たたく、こわす　アイテムを組み合わす　水を使う　時間を調べる

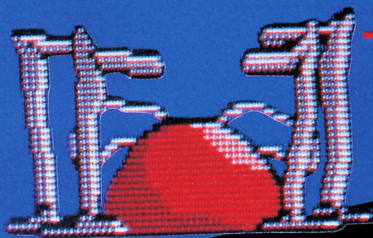
なると、本人は気がつかないまま、いつまでたってもクリアはできない、とかね。

ひでえ話。副題は『ドラゴンスレイヤーJR』ってなってるけど、ぜんぜんJRじゃないよ。ところで、このゲームなんか、ファミコンで出そうな気がしますが。

むずかしいですねえ。移植がむずかしいんじゃなくて、パソコンとファミコンの差別化をはかりたいんです。いまみたいに、パソコンユーザーがイジケてファミコンを見てる時代は、早く終わってほしいですね。

そーですよねえ！ だって、30万も40万も出してパソコン買って、ファミコンで同じゲームやられたら、くやしいですよ。逆にファミコンの方がおもしろかったりしてねえ。

『ザナドゥ』も、ファミコンでできないゲームを作ろう、という方針でやったから、あれだけ支持されたのかもしれませんね。うちも絶対にファミコンをやらないわけじゃない。でも内容的にまったく同じものを出すのはちょっとね。ユーザーのニーズがちがいますもん。

その通り。パソコンユーザーには、じっくり時間をかけて、ばく大なデータを扱うゲームをしてもらう。ファミコンユーザーには、もっと気軽にできるものを楽しんでもらうとかね。どうもありがとうございました。

ザナドゥ・シナリオII

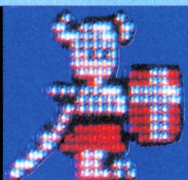
モンスターマニュアル

コンプティーク名物、モンスターマニュアル〜〜〜！　『シナリオII』に登場するモンスターをイッキに大公開だあああああ……。でも、デカキャラは一部未公開。本誌の締切りまでに完成しなかったからじゃあああ。

LEVEL 1

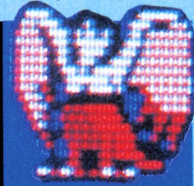
トロール

身長２m程度で、光や火を嫌い、おもに地下や暗闇に住む。

ハーフリング

身長は人間の半分ぐらいだが、力は強くすばやい。

ブガール

悪霊と水の妖精をかけ合わせた雲の集合体だ。雷を使うぞ。

ハーピー

上半身が女性で、下半身が鳥というモンスター。殺しても大丈夫。

オーク

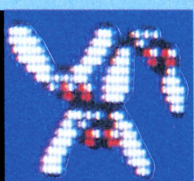
人間とブタとの混血によって誕生したおぞましいヤツだ。

ウェラーラット

耳はないけど、ネズミが巨大化したモンスターなのだ。

スティリジニ

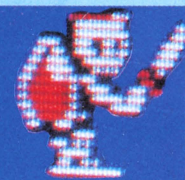
妖魔がかっていた大型のコウモリで、老いたものは魔法も使う。

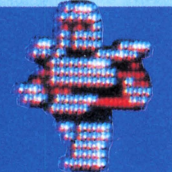
ドラゴンフライ

３〜４匹で行動する大型のトンボだ。アゴの力が強く骨をくだく。

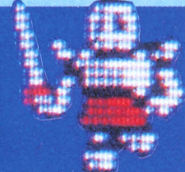
LEVEL 2

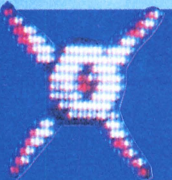
アントジャイアント

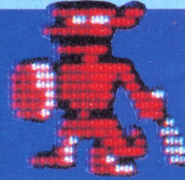
名前の通り巨大アリだ。まっ黒な体に赤い目が不気味に光る。

リッチ

生きているときは貴族だった人間の骨。高価なものをもっている。

デルガ

ヤリを巧みに使う強敵だ。悪心をもたされ、操り人形と化す。

レディスケルトン

スケルトンの女性版で、力はスケルトンよりも、劣る。

ダストディガー

目玉のオバケ。ヒットポイントが高いので、注意しよう。

タスロス

巨人族の一種で、力は強いが、頭はよくない。コン棒を使う。

ホブゴブリン

バトルアックスのあつかいに、優れている。要注意モンスター。

ケフィス

人間の頭に、歩行用の手がついている。性格は温和だ。

ボルボス

触手のモンスターだ。長い2本の触手で、プレイヤーに襲いかかってくるぞ。

LEVEL 3

ゼルチノス
半透明のゼリー状の生物で、水を好む。収縮してプレイヤーを襲う。

デルゴ・デーモン
半透明の8本の腕と、2本の角をもったモンスター。足は退化して移動はしない。

ジャイアント・フライ
巨大化したハエで、全身が針のような剛毛に、おおわれている。

ボドルガ
一対の空飛ぶエイで、回転しながら襲ってくる。キバには毒をもっている。

ウィルオ・ウィスプ
鬼火のことで、多量のリンを含んでいる。生物のみに、襲いかかる。

アイアンウォーム
銀色をしたイモ虫型モンスター。体当たり攻撃しか、してこないぞ。

ウォーリアー・スケルトン
ガイコツ族の一種で、戦いを得意としている。剣と盾をもっているぞ。

マミー
ミイラ男のことだ。動きがひょうきんで、見ていると、笑ってしまうぞ。

LEVEL 4

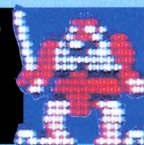
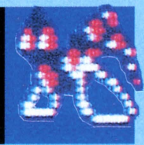
マージ
妖精の一種で、イタズラ好きな性格。

バブラー
風船のオバケ。ヤリを使って攻撃してくるぞ。

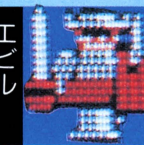
ボグール
ひとつ目のロボットで、知能らしきものはない。

フライリィ
悪魔の一種だが、魔力はほとんどもたない。

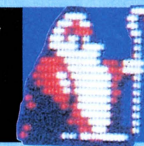
ユアンティ
銀のウロコにおおわれた蛇のモンスターだ。

パフラ
四本指のモンスターで、魔力の宿る凶眼をもつ。

アトミィ
虫の頭をもつ兵士で、外骨格におおわれいる。

グローブングロー
赤い身体に複眼をもち、飛行するための翼がある。

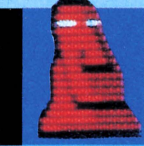
LEVEL 5

HVC－022
両肩に飛行用ジェットを搭載しているロボット。

エビルロード
元は王につかえる戦士だったが、悪となった。

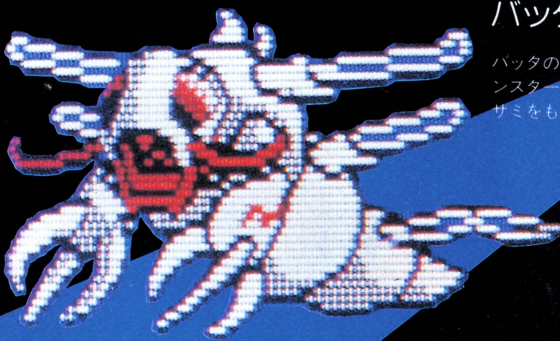
ストーンジャイアント
全身岩でできている。目はなく、音で判断する。

ディスパター
悪しき心をもった僧侶で、強力な魔力を使う。

ディンク
気むずかしいじいさん。今回のカルマキャラだ。

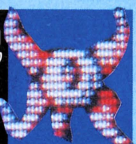
ドレッチ
こちらから攻撃しなければ、襲ってこないぞ。

ジャン
呪いのかかった盾をもったため悪となった戦士。

モンク
血を吸った土より生まれたモンスターだ。

バッタ

バッタの突然変異的モンスターだ。羽根とハサミをもっている。

ブランチ

500年以上生きた古木。動くことはできない。

コアクライド

目玉のオバケの一種。触手をもっている。

ケルケドル

化けニワトリ。飛べるヤツもいる。カルマキャラ。

ダークナイト

闇よりも暗い甲冑をつけた騎士。光を嫌う。

ベルビーグ

ツメを剣の代わりに、仲間の甲羅を盾に使う。

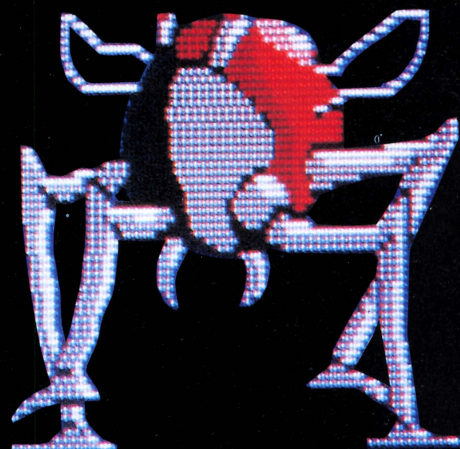
デスチャロナ

ツエの先より魔法を発することのできる魔術師だ。

デーモンナイト

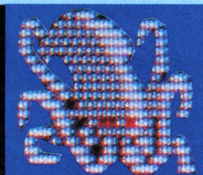
魔法のヨロイに身を包んだ悪魔の騎士だ。

ケシュペル

妖魔の衣が魔力によって生命をもったもの。

ゼルミナ

カニの一種だ。でも羽根を2枚もっているぞ。長い足に注意しよう。

LEVEL 7

クラーケン

前回はタコだったので、今回はイカ説を採用することになったんだ。

C-115M-320

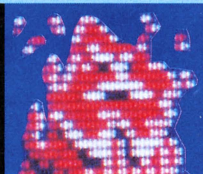
猫背で足はなく、跳んでくる。カギ状の鋭いツメをもつ。

ケントロサウルス

古代の恐竜の一種で、背中には岩をも突きとおすドゲが生えている。

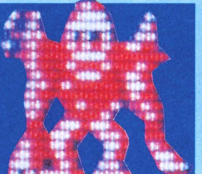
ハローン

カボチャをくり抜いた頭に、赤いクツをはいたモンスターだ。

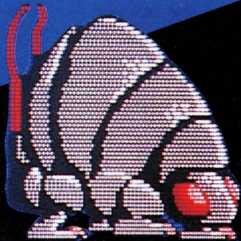
イジジュータ

炎の衣をまとった老人で、火の精の一種と考えられる。

ウイザート

妖術使いだが、魔力自体は低い。しかしそれを力でおぎなっている。

マグマン

溶岩でできた身体をもっているため、剣での攻撃は、きかないが……。

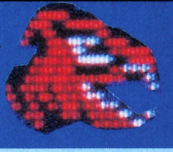
ドッペルゲンガー

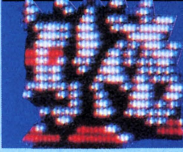
半透明の身体のため内臓まで見える。人や動物をコピーしてすり変わる。

グランド

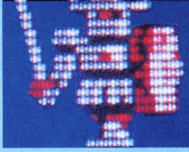
巨大いも虫。2本の長いシッポが特徴的だ。赤い目玉も怖い。

シャドーデーモン

悪魔の一族。実体のない影のようなモンスター。

ヒドラ

普通は、複数の頭をもつが、こいつは頭が1個。

チャガリン

頭ガイ骨にハリネズミの体をもったモンスター

イシィ

魔力の宿るヨロイのためモンスターになった騎士。

クレーゴーレム

意志をもったゴーレム。要注意キャラだぞ。

グリホン

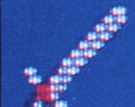
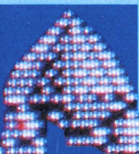
上半身が白頭ワシで、下半身がライオンだ。

ブエル

鳥人間だが、全身をヨロイで、おおっている。

マントラ

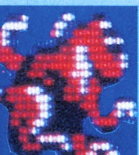
毒のつまった細胞を膜がおおっている。足が速い。

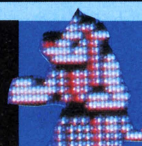
巨大なカタツムリの上に寄生したモンスター。

ボーパルウェポンに生命が宿った怪物。攻撃力大。

巨大なカメ。甲羅(こうら)は、ダイヤモンドより硬い。

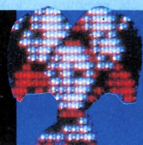
妖術師の魂の集まりで魔法の衣を着ている。

生命が吹きこまれた石で、近づくものを撃退する。

術師が作った土人形。術師の命令しか聞かない。

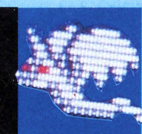
巨大ガニのモンスター。銀の甲羅でおおわれる。

大ガエルの変化した姿。触手と足をもっている。

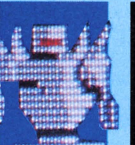
シン
竜の化身だ。ザナドゥでは、神官という地位なのだ。長い剣をもった強敵だぞ。

地下から来た、キツネと人間の混合モンスター。

知能は、まったくないが、力はかなり強いぞ。

ロッド
三頭、一足のコウモリみたいなモンスター。

手と足をそれぞれ3本ずつもっているモンスター。

吸血鬼。強力な魔法を使うので、要注意だ。

FG365-AF
頭の部分は機械だが、足は生物となっている。

羽根と角をもったヘビ。空中を飛ぶこともできる。

硬質な物質で表面がおおわれている。触手が4本。

何者かによって作られた謎のロボット。手はハサミになっている。

ヨロイとカブトに身を固めた戦士。魔法に対する防御力が強い。

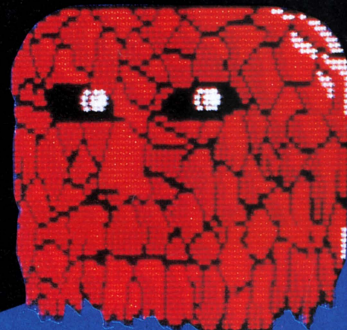
死神に近い魔法使い。邪悪な心をもっているぞ。

鋭いトゲのついた連接コン棒をもった黒の戦士だぞ。

石像に悪魔が宿ったもので、動くことはない。凶眼をもっている。

ドラゴンの一族。しかし、空を飛ぶことはできない。

小さな2本の角をもった妖魔。当然、魔力ももっているぞ。

青年期のドラゴン。羽根があり、空を飛ぶことができる。

フェイス
硬い石でできている巨大な顔。歯をむきだし、目玉を見開いて、キミをにらむぞ。

お徳用 XANADU ザナドゥ 完全無欠 MAP マップ

なぁ〜んと、大胆不敵に完全無欠宣言なのだ!! あのザナドゥのレベル1から10までのマップをここに一挙に掲載しちゃうゾ。ザナドゥやるときゃ、こいつがあれば、ばっちりだぜい! このマップを描いてくれたのはおチャッピーな女の子2人組だよー♡

ケイ ちょっとー、いいのかなあ、完全無欠マップなんつって。調べたのわたしらだよー。

ヒロミ いいじゃない。2人でばっちりチェックしたでしょ。

ケイ だってファルコムさんで出してる「ザナドゥ・ファイル」のマップだってまちがいあったよお。

ヒロミ ……………………。

ケイ・ヒロミ わたし、知〜らない!!

(おまーらなあ…(編))

ヒロミ でもさぁ、あの「ザナドゥ・ファイル」おもしろかったよね。

ケイ うん♡ ゲームには出てこないことなんかいっぱい載ってんのー。

ヒロミ 武器やヨロイの由来とかね。

ケイ わたし、スペクタクルスのイラストに笑ってしまった。

ヒロミ あぁ、あれね。メガネのイラストが描いてあんのよね〜。

ケイ ね〜〜っ!

ヒロミ ま、とにかくザナドゥ狂(フリーク)のキミなら、ご一読の価値ありますよ。

ケイ 並みの必勝本みたいなことしてないのがえらいっ。

ヒロミ あんた、ヨイショすれば何かもらえると思ってんじゃないの?

ケイ そっ、そんなことないもん。でも、ザナドゥのキャラクターグッズもいろいろでてんのよね。

ヒロミ こらこらっ!

ケイ あは♡ えっと、ゲームのお話しましょー。

ヒロミ そうね。ねえ、ザナドゥのどこが好き?

ケイ えっとねー。主人公がかわいいし、モンスターもたくさんいて楽しい。マンガみたいなの。

ヒロミ うん、キャラクターの動きがとってもいいわね。わたしはゲームのバランスが計算されてて、お金とか、敵とか、どこまでいっても苦労するところがうまいなと思った。

ケイ えー。モンスターがあんまり強いのいやだなあ。わたし、すぐデーモンズリング使っちゃう。

ヒロミ 軟弱者め! あと、マップも毎回趣好(しゅこう)が凝らしてあってよかった。

ケイ わたし、レベル5で困ってしまった。あと、レベル7、わけがわかんなかった。

ヒロミ ふっふっふっ、わたしは自力で解きましたー。

ケイ わーん!! いいもん。コンプティークで攻略法、連載してたもん。

ヒロミ というわけで、ザナドゥが終わんないって人は先月号までのコンプティークを見てね♡

ケイ ねえ、ザナドゥのキャラコンやろうよ。

ヒロミ そう! じつはそういう企画があるのだ。シナリオⅡも出ることだし、ここらでシナリオⅠのファイナルをぶちあげたいと思います。

ケイ・ヒロミ ご応募よろしくねー♡

というわけで「ザナドゥ・キャラコン」をやりま〜す。ハガキに、
①キャラクターの自慢話(なんでもケッコー)
②お気に入りのモンスター名
を書いて、コンプティーク編集部まで送ってください。

……………赤の建物(お店)		………青の建物(モンスターの館)
■ドアの種類	H……治療院	………黄の建物(中にはいれない)
W……武器屋	I……宿 屋	…………上のレベルへの洞窟
O……魔法屋	G……ギルド	…………下のレベルへの洞窟
A……ヨロイ屋	F……食料屋	
S……盾 屋	T……寺 院	………カギのかかっている扉

LEVEL 1 ザナドゥ世界に早く慣れよう!

最初は王様にもらった装備で十分。だから、経験値を上げることに専念しよう。大事なのは、分相応のモンスターを選んで戦っていくこと。まずはバットやビーと戦って武器や魔法の使い方を覚えよう。レベル1は十分に歩きまわっていろんなコツを覚えるところなのだ。寺院に行く前に鍵をたくさん買っておこうね。

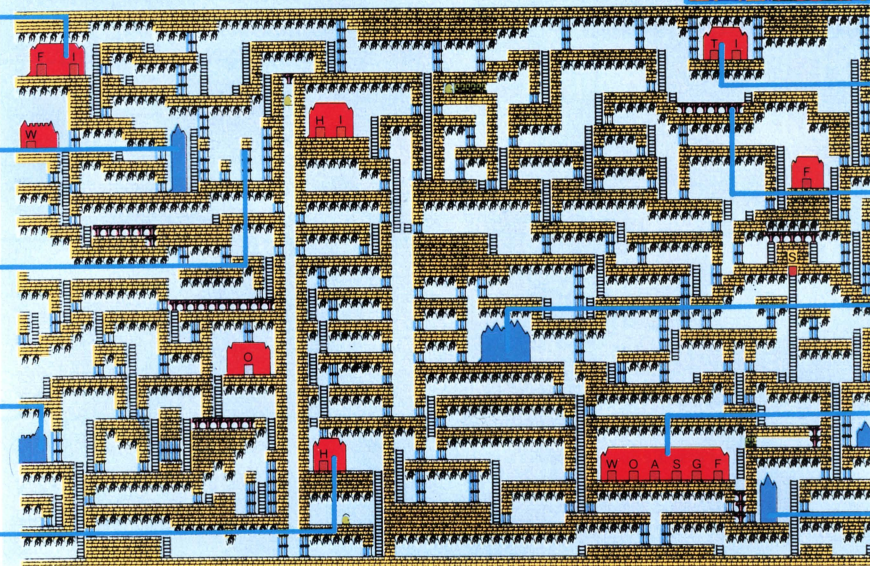
いきなりデカタコ出現だ!! でも王冠はもってない。この程度はまだほんの序の口だぜ

レベル1最初の出現位置はここだよ〜ん。さあ、行っくぞー!!

この館にはスモールシールドがある。早めに取って装備強化

この段々飛びができればレベル2への洞窟に行くのはラク!?

右手一番奥のファイアーエレメントは異常に強いので注意!

最初のうちはよくお世話になる治療院。場所を覚えておこう

寺院に行けばレベルがUP。ついでにそのぶん物価も上がる

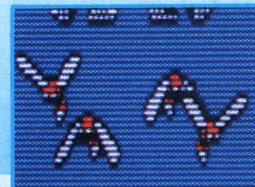
アーチは下から上に登ることができない。よっく覚えておこう

この館のいちばん奥にはビック・クラーケンが潜んでいる。

ギルドで鍵を買っておこう。これから先たっくさん必要だ

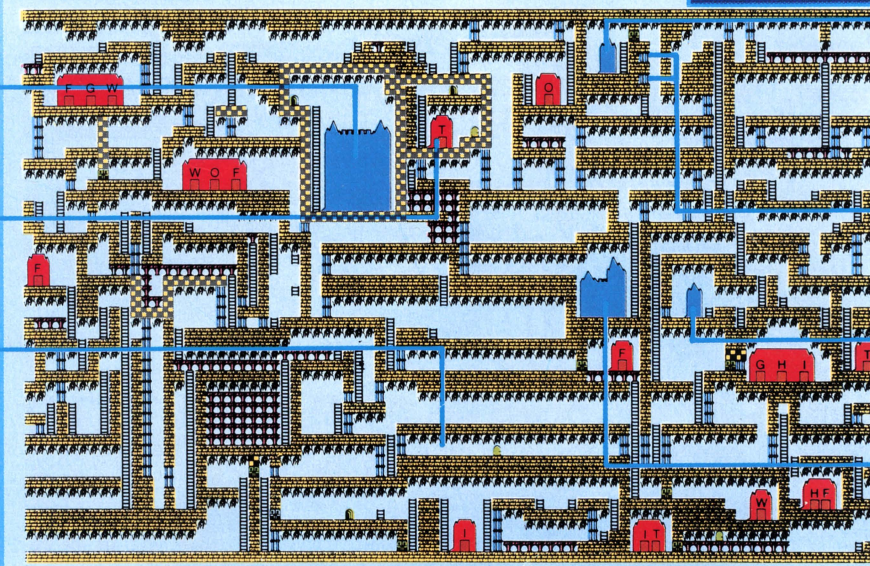
ここにも強いファイアーエレメントが!ポイズンが落ちてる

LEVEL 2 ワープゾーンの仕組みがわかるかなぁ!?

モンスターが手強くなってきたゾ。それにワープゾーンがたくさんあって歩きまわるのに苦労する(慣れれば便利だけどね)。ほかにも魔法を使う敵が出てきたり、宝箱にはいってるのがポインズだったりタ〜イヘン! でも、このへんはまだまだ序の口、がんばって修業だ!! 洞窟ごとにはいれるエリアがちがうので注意!

要注意モンスター、アサシンバグ。敏しょう性が高いので、こちらのダメージがスゴく大きい

レベル1から専用通路を使ってはいるエリアだ

これも専用通路。レベル3へ行く洞窟もある

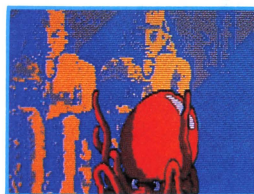
このテの通路はワープゾーンだ。迷子になるなよ

うっかりはいるとポイズンをくらう部屋もある

こういう場所の登り方はマスターしておこう

マトックが手にはいるといろいろ便利になるよ

スコーピオンのお宝はポイズンの場合があるぞ

LEVEL 3 最初の難関はがんばるだけじゃダメさ!!

曲がりくねった一本道をどこまでも歩いていくこのレベル3。心配なのが食料のことだ。あのでっかいモンスターの館のなかで食料がつきたりしたら、生きて帰れないのだ。あとはカルマの問題。カルマはぜったい0であるべし（どうすればいいかは知ってるよね）。デカタコが倒せない人は後まわしにして、レベル4で修業!!

第一の王冠をもつクラーケン・ジャイアント。レベル3を制覇してもコイツには勝てないほど強い

中は広〜い。クラーケン・ジャイアントは強いぞー!!

レベル1からレベル4への専用通路になってる

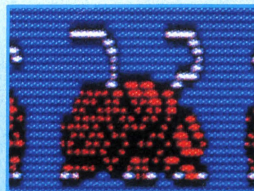
＋1スモールシールドなんかも落ちてる。ラッキー

店が全部そろってる。レベル4攻略のとき便利

食料屋はここだけ。食料の消費が激しいから補給しよう

ユイナルを殺さないように。ポイズンに注意!!

LEVEL 4 地理感覚のない人はこのマップが頼りだ

みごとにぐちゃぐちゃなこの迷路。どこにいるのか、きちんと地理を覚えておこう。当然、ワープもしっかりあるからね。キー操作のテクも必要だ。それから、モンスターに特殊なヤツがいるから注意。たとえば、リリティは普通の武器では倒せない。アスティラゴラは9匹で瞬間魔法を使ってくるいやなヤツらだ。

必ず9匹で出てくるアスティラゴラ。倒すのが大変だけど、エリクサーは取りたいね

上の方へいくにはここを飛びあがればいいのさ!

中は広くて複雑だ。いろんなお宝が落ちてもうかる

ここから降りても洞窟には行けない。ワープしちゃうゾ

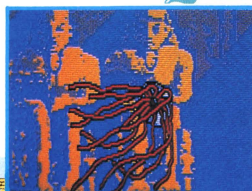
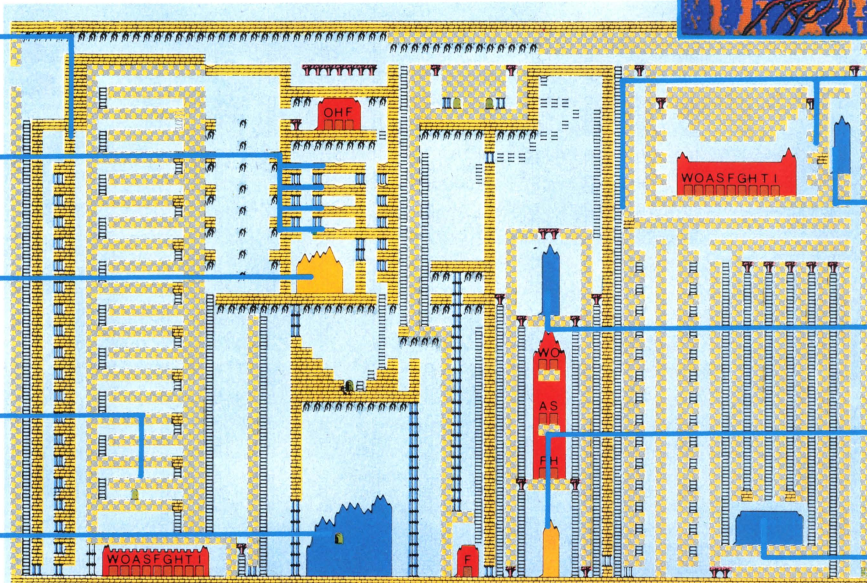
部屋は多くないが全部に鍵がかかっているのがつらい

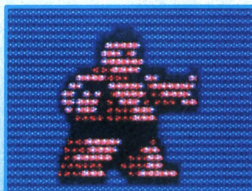
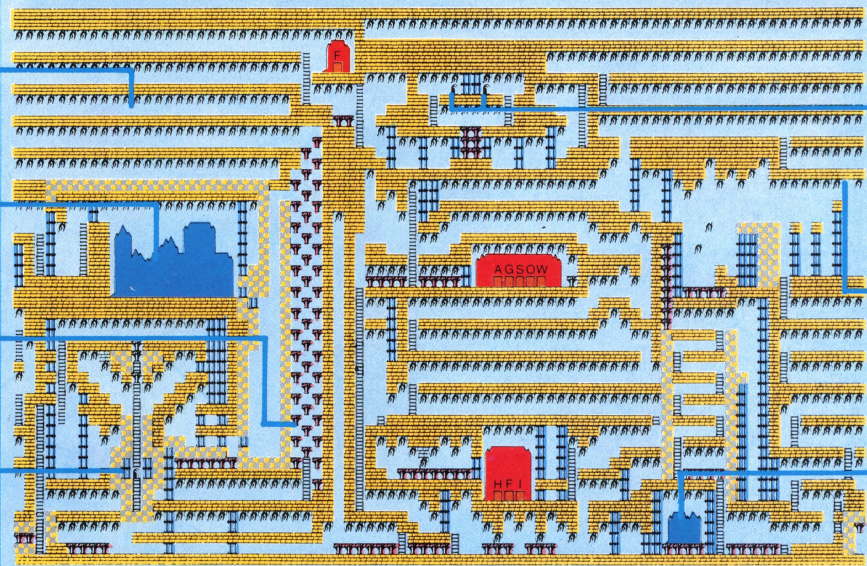
すべての店がそろっているがはいるのに鍵が4つ必要

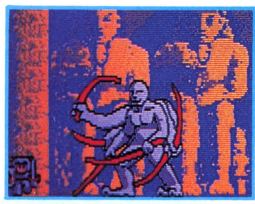
食料補給用のシュリーカーがたくさんいるうれしい所

一見中にはいれそうだが、じつはダミー

LEVEL 5 マトック使って切りぬけよう

いちばん頭を使う面。トリックに気がつかないと、ほとんどどこにも行けない。でも、じつはマトックやワープポイントを使って自由に歩きまわることができるのだ！ ウイングドブーツを使うのはもったいないからやめとこう。館の中には能力アップのアイテムがたくさん出てくるから探索のしがいがあるね。

第2の王冠を守るゲル・ジャイアント。見た目ほど怖くはないと思うんだが……

LEVEL 6 行きはよいよい、モンスターが怖い!?

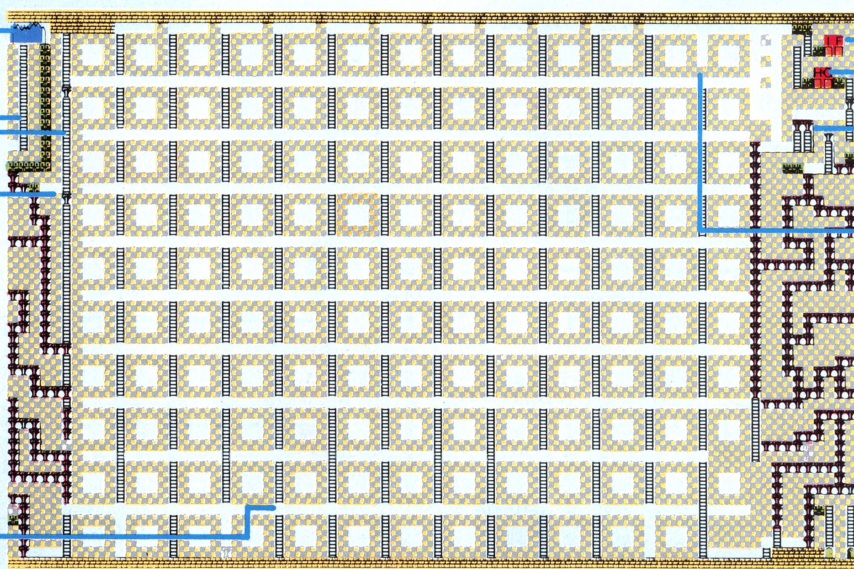
一見どこでも歩きまわれるように見えるが、ちょっと工夫が必要だ。レベル5の応用編といったところかな。まぁ、マトックを使えば道は開ける。この面には、物陰にじっと身を潜める陰湿なモンスターが多い。こういうヤツはわりと強いので、なめてかかってはいけない。館の中には宝がいっぱい、店で売ればお金になるぞ。

ファルコムさんのお気に入りキャラ。ある日突然どーしてもおすもうさんを出したくなったんだと

LEVEL 7 これぞプレイヤー泣かせのワープ面だ

うっぎゃー!! と叫びたくなるような面である。同じ形のブロックがいくつも並んでて、しかもあちこちにあるワープポイントでどこにいるかわからなくなっちゃうのだ。とにかくここは抜けだしてアーチや建物のあるエリアに行こう。モンスターもこのあたりに集中しているゾ。ロッククラウスはめちゃ強いから注意。

カーティケアは、おっそろしく強い!! 3つめの王冠を手に入れるのは、苦労しそうだぜ……

どんどん奥へと進みましょー。奥には何が待つ!?

このあたりはナーレッドの通り道。傷つけるべからず

このアーチをくぐってはいけない。脱出できないゾ

ブロックの交差するところにはワープポイントが!!

店はこれだけ。6、7面には寺院がないのだ

戦闘シーンを使えばアーチの上に上がれるね

これを目安にブロック地帯から抜けだそう

LEVEL 8 世界を渡り歩くのは楽じゃあないぜっ!!

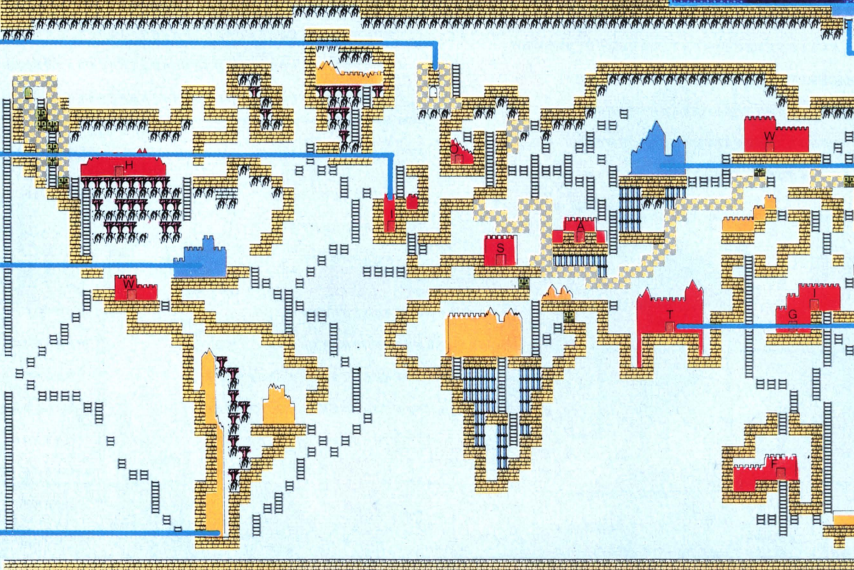
レベル8が世界地図になってるって知ってた? ヴィジュアル的には凝ってて楽しいんだけど、歩きまわるのはわりと大変。落ちると上がってこれないくぼみがいくつもあるし、はしご渡りなんかもテクが必要。南アメリカのタテに長〜い建物がじつはダミーというのは、はっきりいって怒ります。空を飛ぶ必要はないと思う。

ザナドゥでいちばんわけのわからんモンスター、ケマゾツ。穴ごと動きまわるってのがすごい

マトックでたて穴を掘れるって知ってたかな?

せっかくのお店もこんなところじゃ使う気がしない!?

中にはケマゾツばっかり。外に出るのにマントル必要

せっかく来たのにただのダミーだなんてあんまりだ!!

ちょっと見つけにくいところにあるかな?

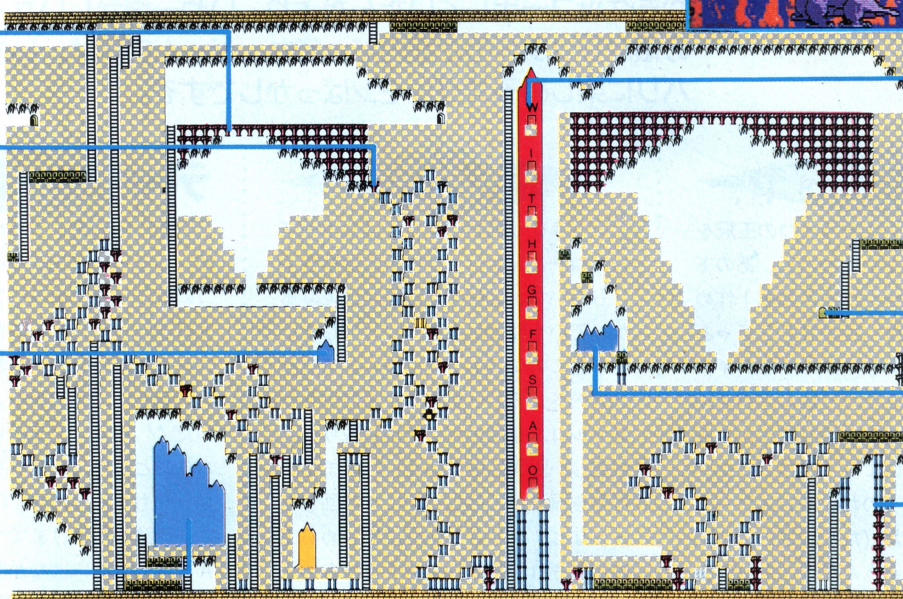
シャンブリンマウントはそれほど怖くないよ

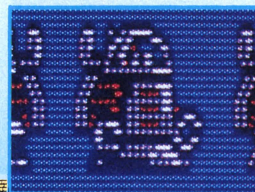
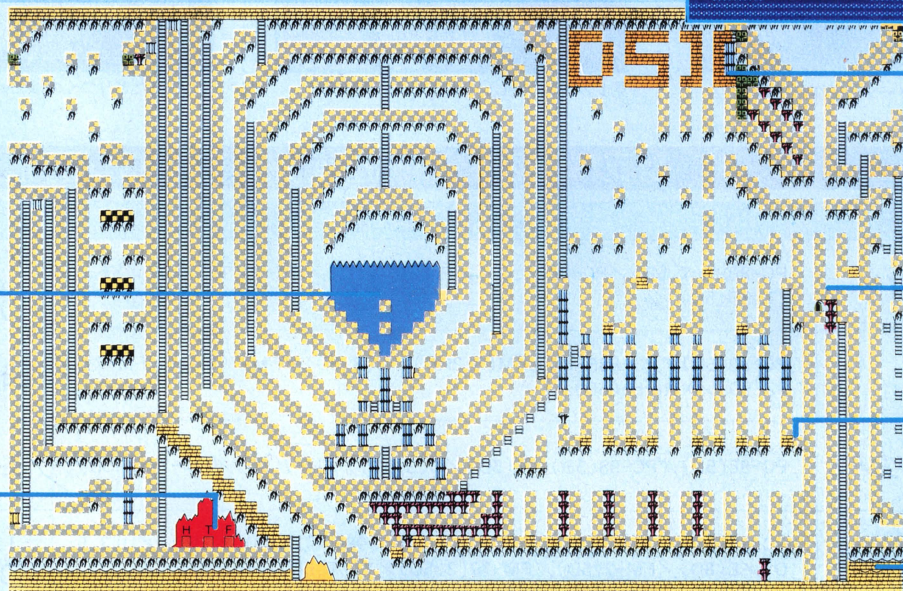
久しぶりの寺院。でもそばにはワナが……

LEVEL 9 勝負をあせらず、力をつけろ!!

2つの洞窟を出た先がそっくり同じ形をしていて、しかもワープポイントでつながっているからややこしい。よっく注意して歩こう。

キングドラゴンはこの面にいるのだが、うまくたどりつけるかな？　でもレベル9を制覇しただけじゃキングドラゴンは倒せないのだ。とりあえずレベル10に行ってこよう。

キングドラゴンもいるけど、まずはシルバードラゴン倒して王冠4つそろえなくっちゃ

最高装備もただでは取らせてくれないゾ

ついに来ましたレベル10。手強いモンスターをうまくかわして、館の中を探索しよう。ドラゴンスレイヤーを始めとして強力な装備がたっくさん落ちてるゾ。でもこの館にはいるには条件があるのだ。王冠が4つそろっていること。それからカルマが0であること。この面ではマントルとウイングドブーツが必需品だ。

レベル10の要注意モンスター、CZ-812CE。魔法はきかないし、防御力は強いしめちゃくちゃ

壁にタイトルが!! 一度ご観賞くださいませ

おっと、思わぬところにワープポイント!!

こういう意地の悪い仕掛けがたくさんあるのだ

落とし穴のところは通りぬけることができるよ

Falcom SOFT CATALOG

ファルコム ソフト カタログ

ザナドゥばかりじゃないぞっと

日本ファルコムといえば、『ザナドゥ』というイメージが定着しちゃったけど、昔は（といっても1、2年前だけど）AVGなんかもケッコー出していたんだよね。いやー懐かしいなー、で、その懐かしソフトのご案内だ。でも、ゲーム自体は、いまでもブリバリに楽しめるスグレモンばっかしですぞ。

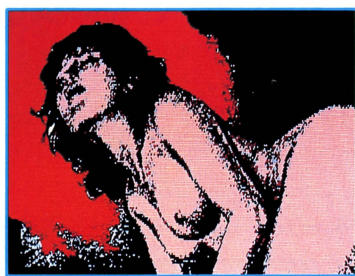
ドラゴンスレイヤー

三ツ首ドラゴンの守る4つの王冠を手に入れろ！　というわけで、あのドラゴンスレイヤーシリーズの第1作めなのだ。こいつは、並のRPGじゃあないぜっ！　ていうユニークなアイデアが、もうもっこりだくさん。パズルっぽくって、なかなか頭を使うところもあるけど、なにより「遊びゴゴロ」が刺激されちゃうのだ。モンスターなんか、タモリや足（ただの足だよ！）なんか出てきちゃうんだぜ。キャラクターの家があって、うんこらせって押すとお引っ越しができちゃう。もうプレイヤー次第で自在に遊べるぜ!!

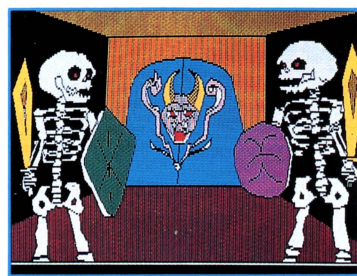
中近東あたりをイメージして作ったんだと！

アステカ

いっきなり画面に悩ましげなポーズのおねーさんが……。本来の謎解きよりも、いつ、こーゆー画面が出てくるかっていう期待が大きくなってしまいそうなこのソフト。でもあくまでこれはアドベンチャーゲームなんだからね。ファルコム自慢のビデオから取りこんだ美しい画面処理に加え、いままでの行動を振りかえることができる回想モードなど、AVGを十分に楽しめる工夫がなされている。謎解き自体もハードだぞ。

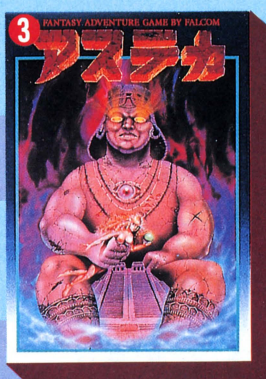
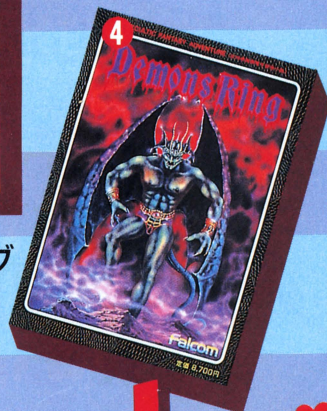
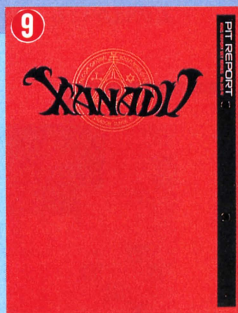
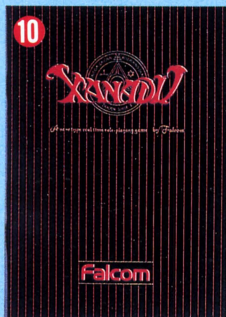
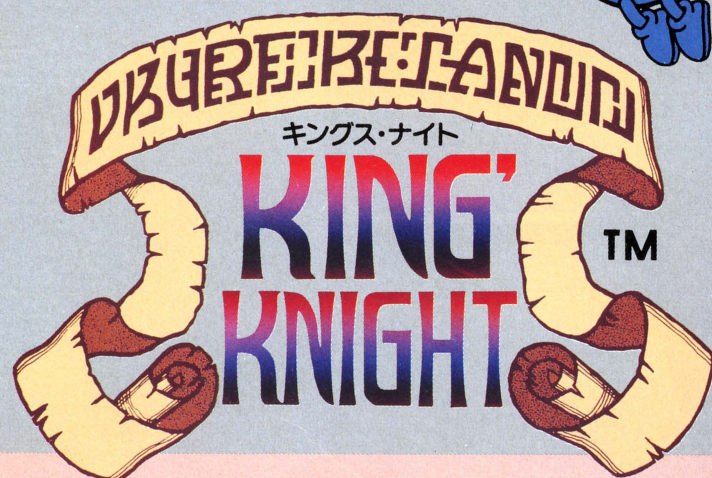
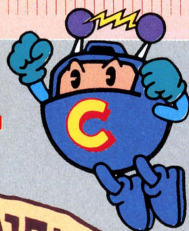
ちなみにこれは、18歳未満おことわりソフトではありまっせーん！

見よ！　この美しいおね、いや、画面を！

デーモンズリング

欧州絵画調電子冒険小説「魔王の指輪」ちゅーのが正式タイトル。ファルコムはこーゆーホラーアドベンチャーも好きだったりするのだ。魔王サローンをうち滅ぼし、失われた正義の国エレミアをこの手で再びよみがえらせるのだ!!　キミは、その亡国の王子デュムリンとしてこの世界を冒険する。トリックもまんべんなくほどこしてあって、迷路のおまけまでついてきちゃう。AVG入門者にはなかなか良質のソフトだぞ。瞬間表示で画面が出るのも、このソフトが出た当時はかなり話題になったものさ。

ここまでたどりつくのはたいへんだぞっと

ソフトリスト（問い合せ先 ☎0425-27-4121 日本ファルコム）

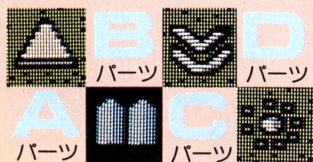
ソフト名	対応機種	定価
ドラゴンスレイヤー	PC-80SR(T、5D)／PC-88(T、5D)／FM-7(T、5D)／FM-77(T、3.5D)／X1(T、3D、5D)	T＝4800円 ※X1のみ5900円 D＝各7200円
アステカ	PC-88(5D)／PC-98F(5D)／M(5・2HD)／U(3.5D)／FM-7(5D)／FM-77(3.5D)／X1turbo(5D)	各7200円
デーモンズリング	PC-88(5D)／PC-98(5D)／F(5D)／U(3.5D)／FM-7(5D)／FM-77(3.5D)	各8700円
ザナドゥ	PC-80SR(5D)／PC-88(5D)／SR(5D)／PC-98F(5D)／M(5・2HD)／U(3.5D)／E(8D)／FM-7(5D)／FM-77(3.5D)／X1(T、5D)	T＝6800円 D＝7800円

T＝テープ　D＝ディスク（数字はインチ）

日本ファルコム特集
ソフト
❶ザナドゥ……4名
❸アテスカ……4名
❷ドラゴンスレイヤー……4名
❹デーモンズリング……4名
日本ファルコムの
太っ腹プレゼント
ソフトとグッズをドーンとあげる
祝
特集記念
❾バインダー……4名
ザナドゥ・グッズ
❺〜❼ステッカー…各4名
❿ノート…4名
❽バッジ…4名
⓫⓬下じき……各4名
プレゼント応募方法
ハガキに下の応募券を貼り（切手も必ず貼るよーに！）
①希望する商品の番号（ソフトを希望する人はパソコンの機種名も忘れずに）
②今後、「ゲームメーカー徹底分析」で取り上げてほしいゲームメーカー名
③住所
④氏名
⑤職業（学校名）
を書いてください。
締切りは10月８日まで。当選はプレゼントの発送をもって代えさせていただきます。
●送り先
〒160 東京都新宿区四谷1-8-14
四谷１丁目ビル６Ｆ
コンプティーク編集部
「日本ファルコム・プレゼント係」
コンプティーク
ファルコム・プレゼント
応募券
☆雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この月のほかの懸賞に入選できない場合があります。

かつて隆盛をきわめたドラゴン一族によって統治されている、2つの王国、オルセアとイザンデ…。

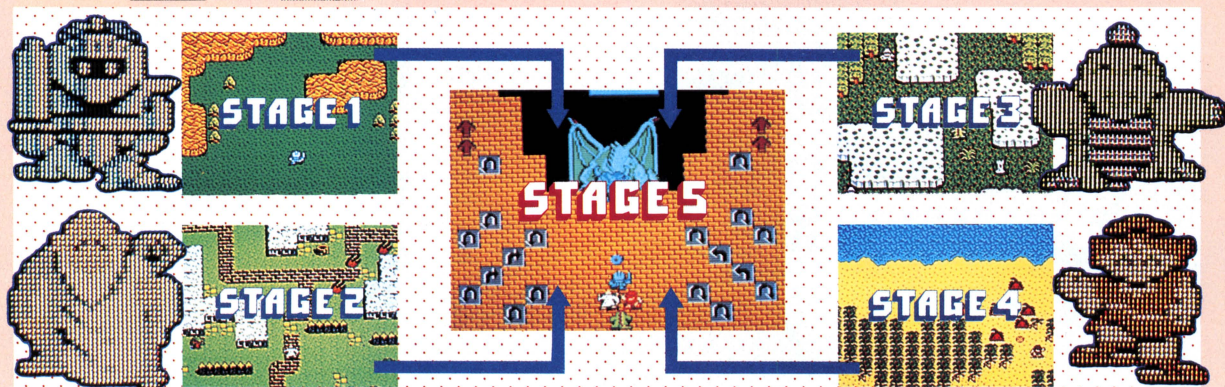
長い間、友好関係にあったが、ある事件をきっかけに両国の間に大きな亀裂が生じてしまった。

オルセアの王女クレア姫が、イザンデ王国のやつらに誘拐されたのだ。オルセア国王は、臣下に命をくだし、4人の勇者をイザンデ王国にさしむけた。レイジャック、トビー、カリバ、バルーサの4人である。

姫を救い平和を取り戻すために、彼らは今、それぞれの村から旅立つのだった……。

4つのステージをクリアしてドラゴンの城をめざすのだ!

ゲームは全部で5つのステージに分かれ、最終のステージ5が、姫の捕われているイザンデの城内になる。ステージ1から4では、4人の勇者のうちそれぞれ1人を主人公にし、イザンデをめざすという設定になっている。

道中、さまざまなアイテムが隠されているから、岩や山などをそれぞれの武器で崩しながら進もうぜ！　キミが操る勇者をパワーアップさせるアイテムのほかにも、何やら不思議な宝物も隠されている。それがA～Dのパーツだ。このパーツをステージごとに1組ずつ（計16個）集めていると、ステージ5で窮地に陥るときに魔法で切りぬけられるからぜひとも見つけ出そう。

そうそう、それと、ステージ5へは1人でも2人でもいける（たとえばカリバやトビーが死んでしまったときなど）けれど、ステージ5は4人のフォーメーションで進んでいかないと、ちょっとクリアできないよ。

岩や山を破壊して、アイテムを探し出そう!

▲勇者の生命力を表す、体力ポイントを上げてくれるアイテムだ。こまめに取りながら進もう

▲ヒット・ポイント・アップとは逆に、これを取ると体力が減ってしまうから注意しよう

▲勇者が持つそれぞれの武器がパワーアップするのだ。これを取ると攻撃力が2倍になるぞ

▲盾の形をしたこのアイテムは、敵の攻撃を受けたときのダメージを半減してくれるものなのだ

▲いわゆる、スピードアップキャラ。これを取れば、今までよりずっとすばやく動けるのだ

▲ジャンプ力がアップするアイテム。これがないと山の上や島へ上がるときに不便だ

◀特殊アイテム。これを取ると、目の前の海がまっぷたつに割れて道が開けるなど、不思議なコトが起こるのだ…

STAGE 1

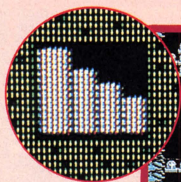
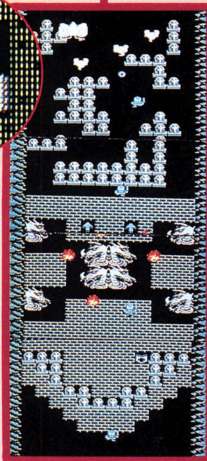
レイジャック

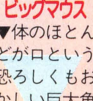
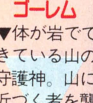
文武にたけた不死身(?)の戦士。4人の勇者のリーダー的な存在だ。ジャンプ力にすぐれ、剣の威力もなかなかのもの。

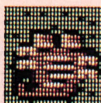
まずは、ナイト・レイジャックの出番なのだ

魔法の森。レイジャックが活躍するステージだ。マップの長さは10画面余。

オオカミ男や魔女などがつぎつぎと襲いかかってくるから注意しよう。

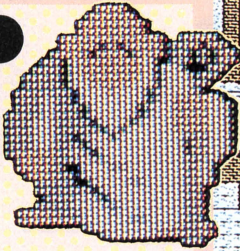
レイジャックが進むと、突如前方に出現するモノリス(石板のようなもの)にも要注意。ヘタに進むと、行き止まりになってしまうぞ。

ワープ
これはワープゾーンへの入口だ。岩や山の下に隠されている。邪悪な暗黒世界に挑戦だ！

ウェアウルフ
▲オオカミ男だ。草原の茂みを、山の陰に隠れながら襲いかかってくるのだ

ロックスライム
▲ゼリー状の怪物。知能は低い。山や岩の上を、ヘリに沿って進んでくるぞ

ビッグマウス
▼体のほとんどが口という恐ろしくもおかしい巨大魚。一定の場所で獲物をねらう

ゴーレム
▼体が岩でできている山の守護神。山に近づく者を襲うのだ。動きは鈍いぞ

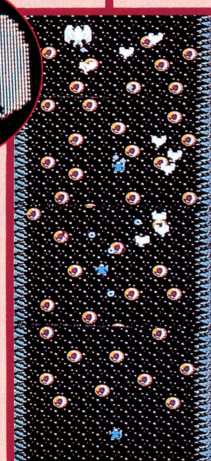
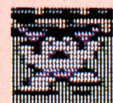
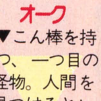
ウィットネス
▲ホウキに乗って空を飛んでくる魔女。3人ずつ編隊を組んでやってくる

ゲム
▲山の中などにひそむ昆虫型モンスター。山を崩すと現れてまっすぐ進んでくる

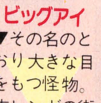
STAGE 2

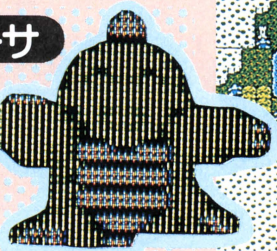
カリバ

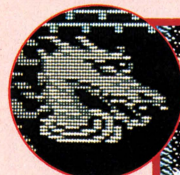
魔法を武器とする、孤高なる正義の老魔術師だ。老人であるにもかかわらずジャンプ力にすぐれる、体力ジイサン。

魔術師カリバよ、廃墟となった街を突き進め

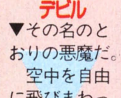
ドラゴンに荒らされて廃墟となってしまった街だ。ここで登場するのは魔術師カリバ。得意の魔法を使って、オークやゴブリン、たつまきなどをなぎ倒して進もう。ステージ1から4ではワープゾーンの中にA～Dのパーツのどれかが隠されていることが多いから、必ず入口を見つけ出そう。

プテラノドン
ワープゾーンの最後に出現する恐竜。こいつを倒さない限り地下世界から出られないぞ。

たつまき
▲恐るべきことに知能をもつというたつまきなのだ。街に近づく人間を襲うぞ

ゴブリン
▲邪悪な性格をもつ悪鬼。街の中をウロウロと歩き回るやっかいなヤツだ

オーク
▼こん棒を持つ、一つ目の怪物。人間を見つけるといきなり襲いかかるのだ

ビッグアイ
▼その名のとおり大きな目をもつ怪物。赤レンガの街道ぞいに下ってくるぞ

ボルダー
▲岩からなる巨大な人面。口から炎を吐きながら空中を飛んでくるぞ

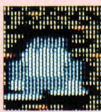
ゲム
▲ステージ1で登場したゲムと同じ性格をもつ。街の建物の中にひそんでいる

夜の森にうごめく、黒い影をけちらすのだ！

ステージ3は夜の森。空の三日月が映る湖面といい、岸の木立に立ちこめる霧といい、なかなかの趣きをもったステージだ。不気味な怪物どもを相手に戦うのはバルーサ。口から吐き出す炎は強力だ。でも、昔の仲間の一角獣をつぎつぎと倒す彼のうしろ姿は、なぜかもの悲しい……。

ドラゴンの像
人間が近づくと炎を吐いて攻撃してくる龍の像。かなりの弾を撃ちこまないと倒せないぞ。

スネーク
▲やぶや森の中から襲いかかってくる蛇。刺激するとまっすぐに進んでくるのだ

デビル
▼その名のとおりの悪魔だ。空中を自由に飛びまわって攻撃してくる夜の支配者

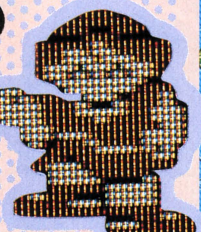
ネオサウルス
▲古代恐竜の生き残り。湖に住み、水中から首を出しては火を吐いてくる

一角獣
▼バルーサの昔の仲間たち。やはり火の玉を吐いてくる強敵だ

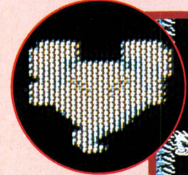
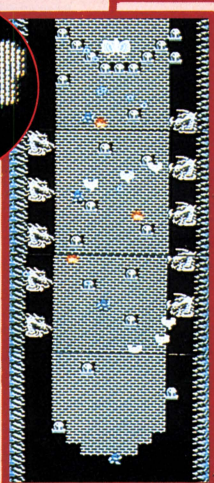
ゾンビ
▲ドラゴンの力によってよみがえった死人。地面をはうように襲ってくるぞ

フランケン
▲恐怖の人造人間。知能が低いため、まっすぐに進んでくるしか能がない

STAGE 4

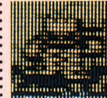
トビー

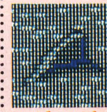
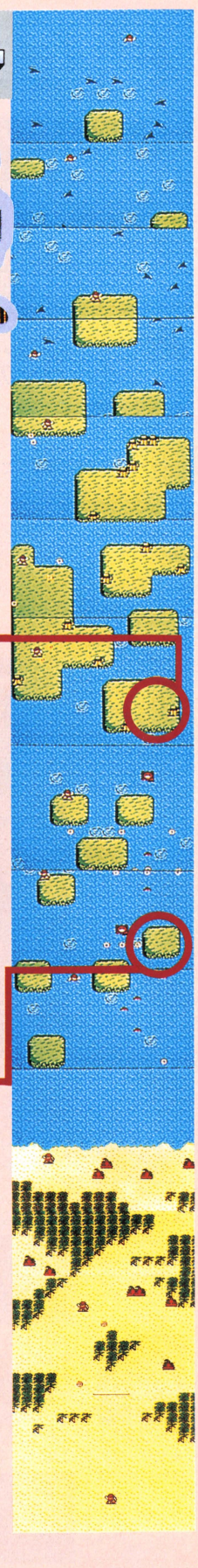
盗賊だったというだけあって、器用な手さばきを見せる少年だ。スピード力にもすぐれる彼の武器はナイフ。

果てしなく続く海での激しい戦いが待っている！

砂漠や海が果てしなく続くステージだ。サソリや怪物昆虫、タコや海ヘビなどが次から次へとトビーに襲いかかってくるから少々やっかいだぞ。

海に入ると、ちょっと操作がしづらくなるので注意しよう。敵の攻撃をかわしながら、島をどんどん崩してアイテムを探し出そうぜ！

ゴースト
地底をさまよう魂の化身。前方から3匹ずつ編隊を組んで飛んでくるぞ。ゆだんは禁物だ。

ゲラ
▲昆虫が巨大化した怪物。木や木の下の地面の中などにひそんでいるから注意

オクトパス
▼海面に時々姿を現しては襲いかかる大ダコ。タコだからって甘くみちゃダメだ

海ヘビ
▼島かげにひそんでいるのだが、島を崩されるとまっすぐに泳いでくる

ポセイドン
▲長い槍を手にもち、島の上を歩き回る海の守護神。海を行く人人を襲うぞ

スコーピオン
▲砂漠に群れをなして生息するサソリだ。尾の毒針から毒液を吐いてくるぞ

ジョーズ
▲表面が固い皮でおおわれている人喰い鮫。猛スピードで襲ってくるから要注意

STAGE 5

3種類の剣を拾いながら、めざすはにっくきドラゴン

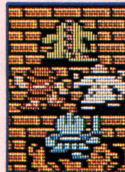
やってきましたステージ5。各ステージをクリアしてきた勇者がフォーメーションを組んで進んでいくのだ。このステージには4ヵ所ほど難所があって、魔法を使わないと切りぬけられないところもある！　魔法は全部で4つ。1つの魔法は、たとえばAのパーツを4つ集めていて初めて使える。だから4つの魔法すべて使おうと思ったら計16個のA～Dパーツを取り、4人そろってステージ5にいどまなければならないのだ。それに、ステージ5で登場する、現在・過去・未来の3つの剣のパネルもそろえておかないと、宿敵ドラゴンを倒すことができないから、こいつはかなりキビシイぞ！

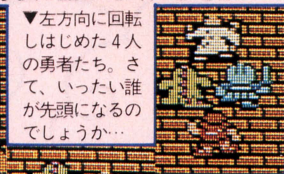
FORMATION

先頭を変えて進め

左のパネルに乗るとフォーメーションが変えられるのだ。

ある場所で誰かを先頭にすると魔法が飛び出す…なんてこともあるからうまくパネルを使え。

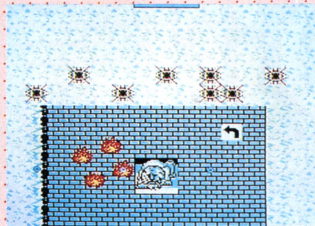
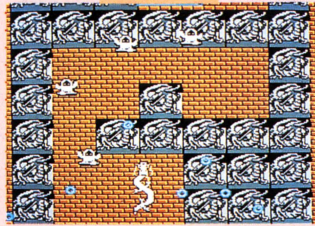
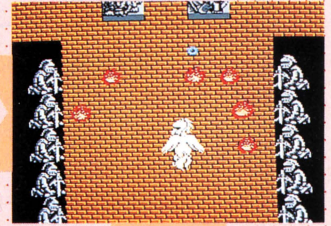
ごらんのとおりに動いてくれるぞ!!

▼左方向に回転しはじめた4人の勇者たち。さて、いったい誰が先頭になるのでしょうか…

▲パネルの上に乗って、フォーメーション・チェンジ開始！　先頭はバルーサだが…

▲クルリと回って、魔術師カリバが先頭に。ちょうど1人分、左にずれたことになるね

クレア姫救出に向う4人の勇者。足なみそろえて1、2!!

各ステージを戦い抜いたツワ者どもがついに集結！　フォーメーションをたくみに変えながら進み、ドラゴンを打ち倒せ！　そしてクレア姫を救出するのだ！

"姫を救い出せ"のメッセージ。足なみをそろえる4人の結束は固い……。

レイジャックを先頭にデビルの像とマジシャンを迎え撃つ4人の勇者。

血の池のカッパ群を必殺の魔法"火の玉（仮称）"で全滅だ！

ドラゴンの像が乱立する難所は、ホワイト・ドラゴンに変身してクリア！

魔法で、ペガサスに変身！　戦士の像も怖くない。目的地まではあと少しだ。

こいつが誘拐犯人のドラゴンなのだ

▲見るからに恐ろしい敵のボス、ドラゴンが出現！　はんぱな攻撃じゃ倒せないぜ！

▶みごとドラゴンを倒して、感動のエンディングへ……。なぜか、レイジャックだけが……？

ドラゴンの城に巣食う、手ごわい怪物たちなのだ！

ティラノザウルス
◀池に住む恐竜だ。首だけ出して3方向に、火の玉を吐いて攻撃しかけてくるぞ

マジシャン
◀ドラゴンに生命力を奪われた魔法使い。生命力を求めて空中をただよっているのだ

ししの像
◀ライオンの頭の石像。とても頑丈にできていて、かなりの攻撃を仕掛けないと壊せない

スパイダー
◀クモが巨大化した怪物だ。ゴソゴソとはってきては、毒を吐きかけてくるから注意しよう

ノーヘッド
◀頭を持たない不気味なヨロイの戦士。ドラゴンの忠実なしもべだ。剣をふりかざして攻撃してくる

デビルの像
◀悪魔の姿をした石像。ほかの石像と同じように、破壊するのはかなり困難だから要注意。

カッパ
◀血の池に住むカッパだ。水面に群れをなして現れる。魔法でしか倒せない強敵だ

龍の像
◀ドラゴンをかたどった石像だ。恐るべき威力をもつ炎を、つぎつぎと吐き出してくるぞ

戦士の像
◀この石像がズラリと並んださまはなかなか壮観。攻撃力がほかの像よりも、かなり強い！

冒険者達 賢者の遺言

THEY, ADVENTURERS GO ON

中国は近未来。星吹という村があったとさ。謎のカギを手に、ムネも高なる冒険ストーリーのはじまり、はじまりー！

星吹の村にキミがたちよった理由

ブーン！　「賢者の遺言」How To Win！　だポーン。のっけから変テコなことばづかいでゴメンね。今、わたしたちの間でハヤってるんで、つい。

でね。今回のHow Toは、中国版近未来アドベンチャー、「冒険者達・賢者の遺言」なんだけど。まず、最初にイントロ紹介しちゃうね。

時は近未来。場所は中国の奥地、星吹と呼ばれる村とその周辺。主人公は球（タマと読むのかキューと読むのかはさだかではない）。この球少年が山の中で風水家（センニンみたいなもん）として修業中、謎の老人に出会った。このオジーさん、虫の息で「わしはもうダメじゃ…どうかこの鍵をとどけておくれ…」なんて言って、球君に黄金の鍵を押しつけてしまったのよね。お師匠（ししょう）さんも、こりゃ修業のグッドチャンスじゃー!!　と大よろこび。球君ってばブイブイもんくを言いつつ旅に出かけるハメになっちゃったんです。

と、そんなこんなでゲームスタート。

How To を始める前に、ちょっとひと言。わたしは言いたい！　ゲーム自体はおもしろかったよ。ホント。絵もかわゆいし、スピードだって速い。バックミュージックも元気が出てくる。コマンド選択方式だし、マウスも使えるし、便利だったわよ。

でもねーでもねー。ゲームの作者さん。そう、アナタ、あんにゅい高橋こと、すみよしひでかずさんに、じゃみんぐ田正さん。ちょっとアンタら出すぎよー！　なんかっちゃイチイチイチイチ、モー。せっかく感情移入できそうになると出てくんだもん。フンイキぶちこわしだかんね。ちょっと反省しなさい！　ゲームはおもしろいんだから。

なんてね。わたしったらついハシタなくも大きな声出しちゃった。高野さんもこっちをにらんでるみたいだし、そろそろ How To Win 始めますね。

このデカイタマゴを取っておこう

ないリクエストカードを読むアルマジロ

オッと、ラジオだ

スタート地点に立った球君。えっとどっち行こうかな。よし、北から。

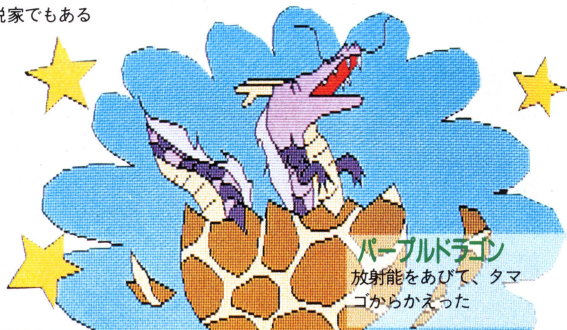
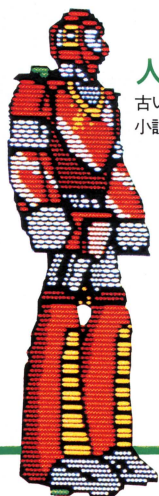
ドシーン!!　ぐエ〜ップ。な、なんだこのやたら赤い大岩はぁ〜。あーん、球君、押しつぶされちゃったよー。

もう。気をとりなおしてゲーム再スタート。そうか、北じゃだめなら南だ。

ドシーン!! ヒョェ〜！　また出たよー。アレ？　今度はだいじょぶみたい。そっかー。球君のうしろに落ちたのね。

ホッとひと息。で、北行ってみるとあらまー、星吹の北門前だって。なんちゅー、進行の早いゲームだっちゃ。

さーて、北門とやらに入ってみようじゃない。

人民1号
古い型のロボットだが、小説家でもある

パープルドラゴン
放射能をあびて、タマゴからかえった

というわけで、球君は星吹の村へと入っていきました。いろーんな所があって、いろーんな重要アイテムが、関係ないアイテムにまじって出てくるんで、重要アイテムを中心に紹介します。

図書館

図書館の中に入ると、めがねをかけた女の人が、なぜかムシロの上にすわっているんです。そして、彼女の前には本が3冊。この本は「ＲＥＡＤ」しなきゃダメよ。でも、手がバッチイ球君は読ませてもらえないの。どこかで手を洗わなきゃね。

博物館

博物館の事務所に、「発掘品」と書かれたラベルがはられたタマゴがあるのよね。すっごく大きくってマダラの…。重そうだけど、取っとこうね。

城

博物館の事務所を出ると、まーかわいい。竹ヤリを持ってスゴんでるパンダがいる。番人ならぬ番パンダだって。

でも、スゴんでるわりに、なーんにもあげなくってもすんなり通してくれんのよね。お城の中に入ると、ブルドックがえらそーに座ってるの。このブルちゃん、実は星吹の王様なんですって。でも、小玉姫（とってもカワユイお姫さま）に悪霊がとりついちゃったのでした。

▶風水家の修業中。謎の老人と出会い、冒険をするハメに

いよいよ小玉姫救出にむかったキミだったんだけど

王様のブルドッグ

おかげで、ブルドックに変えられちゃったんだそうな。村が荒れはてているのも（そういえば変なのよ、だいたいこのお城だってサカサマになってるし）みんなその悪霊のせいなんだって。

フムフム。と、ここでサッシのいいわたしはピーン！　ときちゃったもんね。このゲームの目的っていうのは、その小玉姫を悪霊の魔の手から救い出すことになるのよ、キット。じゃ、王様のくれた「アフリカの夕日」という本を手に、人民1号とやらに会いに行こうっと。

かわいい小玉姫を悪霊からすくうのはキミ！

畑

畑で、赤白の合体ロボがのら仕事してる。これがウワサの人民1号かな？王様は「アフリカの夕日」のことをほめればいいって言ってたけど。どうすればほめることができるか、それは考えてみてね。ほめることができたら人民1号が球君にくっついてくるから。このロボット、弱虫だし、もんくが多いけど、役にたつヒントを言ってくれる。

かくし階段

お城の外にあるかくし階段を降りてみると、そこには無霊力室があるのでした。たぶん、ここに悪霊を連れこむんだろうなーって、またもやサッシのいいわたし。ヒミツの地下道を通って行くとイキドマリにはカーソルが…。○○○○すると、アナがあくのよ。

バス

イキドマリのアナをくぐると、西門があった。しかも2階だてのバスがつっこんでるの。このバスの中ではライトを手に入れることができるよ。

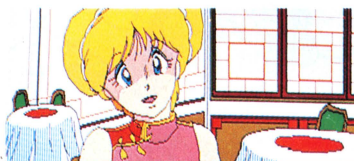
放送局

西門→かくし階段→お城→博物館→巨大なモノリスと、もどって行くと、放送局があるんです。この中のスタジオには、緑のサングラスに赤いキャップをかぶったアルマジロのディスクジョッキーが、ないリクエストカードを読み、ないレコードをかけている。人民1号が言うには、こうしていないとオオアリクイに食べられちゃうと思いこんでいるらしい。でもわたし、このアルマジロがいっちゃん好きになっちゃった。別にゲームには関係ないけどね。

電気店

中には、ラジオがあるのよ。落ちてるものは、みんなわたしのもの。わたしのものもわたしのもの！

康楽飯荘

食堂でっす。リカちゃんというロボットが「ご注文は？」って出てくる。

リカちゃん電話、かけてね！

なんかやたらとイロイロ説明してくれる中国人のお人形さんも登場するんだけど、ゲームの進行には関係なかった。

ホテル

このホテルも重要アイテム、「女ものの服」があります。しかもエッチなコがちょっぴりうれしくなっちゃうオマケつき。そのかわり、女盗賊団に捕まって地下室にほうりこまれちゃうよ。マンホールの中より、別に逃げ道を探してね。

原子力発電所

こっれっまったっ重要アイテムの宝庫、原子力発電所だよ。放射能防護服を着こんで、デインジャーと書かれたドアを開けよう。中にスーパーサイエンティスト英教授がいるよ。でもひん死の状態だからオニギリをあげて力づけて。いいものをくれるんだ。

砂漠

門の外に広がる砂ばくは、○○○しまくるべし。ヘンなカンバンやら新聞やら、やたらといらないものが見つかるけど、ただ1ヶ所だけ重要なものが見つかるんです。

宇宙船

宇宙船を見つけました！　さて、ヘンな文字の書いてある紙っきれをひろうけど、さぁ、読めるかな？　次の部屋の中では青、赤、黄色の丸薬が…。それぞれどんなききめがあるのか。紙っきれが読めた人ならわかってるはず。

山

バスが突っこんでた西門をもっと西に行くとデーン！　と大きな山がそびえたっている。図書館で本を読んでいる人なら、この山をくずすことができる。

山の頂上の湖

山をくずしたら、ドンドン行こうね。でも「陰陽界」には行っちゃだめだよ。タキを通りすぎて、山の頂上に登るんだ。上には湖があるから、思いきって飛びこもう。湖の底にセンがなぜかしてあるから、これ、ひっぱっちゃえ！

海の底にセンがしてある！

岩壁の穴

水に流されてハッと気がついた球君。あらま、タキの下に流されてた。とりあえず登ってみて。ほーら、ほらほら。さっきまでビクともしなかった岩壁に大きな穴が…。中に入ってズンズン行くと大男が待ちかまえてるの。この人、力はあるんだけどオツムがあんまりよくないみたい。そこんとこ利用して、あとは、赤、黄、青のアレ、アレ、アレ。

コンピュータルーム

さて、そろそろ大ヅメよ。このワケのワカンないコンピュータをブッコワスと、いとしの小玉姫に会いに行けるんです。ブッコワシ方は…。

もうダメ。後は自分で考えなさい。おねーさん、つかれちゃったかんね。どうしてもわかんなかったら…そうね、いつかまたオシエテアゲル！　かもね。

ひじょうにエラソーな機械だ

▶デインジャーとは危険という意味ナンジャー

◀放射能ヒシバシのところでもOKの服が

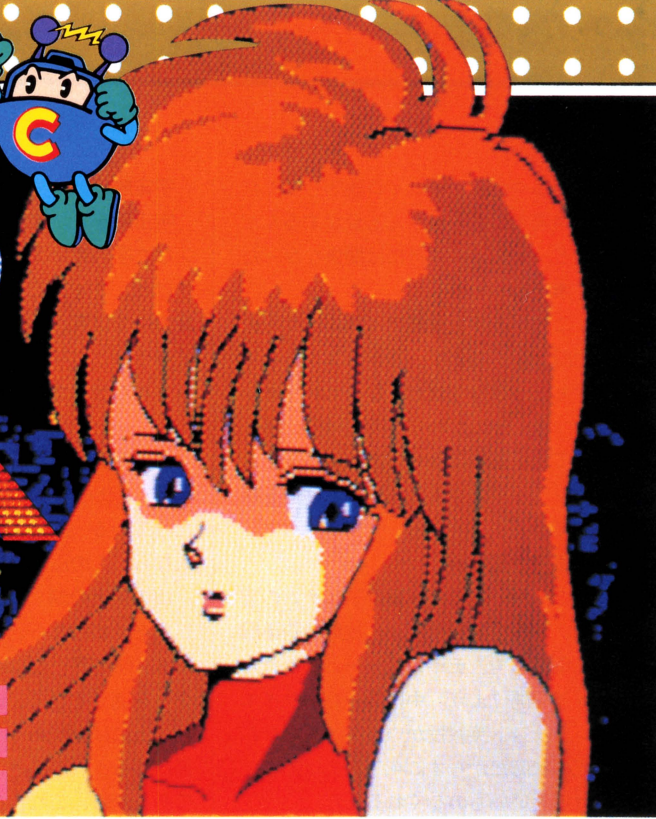
▶オニギリ食べて元気になった科学者

▶こんな所に紙が！何が書いてあるのかな？

▶こんな所に丸薬が！何にきく薬かな！

How to Win

ALPHA

この夏、最高のAVGが登場した。その名はα（アルファ）。今回は、そのストーリーを徹底解析しよう。

クリス、すべてはキミから始まった……

時をさかのぼること数世紀。21世紀中に太陽系の探査をしつくした人類は、その目を太陽系外の惑星へと向けた。

丘にたたずむクリス。と、そこで大爆発が……

その星の名はα（アルファ）。エリダヌス座イプシロン星系の惑星であった。

だが、その当時の技術で得られる宇宙船のスピードは、たかだか光速の数パーセント。目的地に到達するまで数百年の歳月が必要であった。その問題を解決するために、宇宙船は巨大なものが建造され、その中に大きな居住区

スタジアムの爆発に、人々はうろたえ、さわぐ

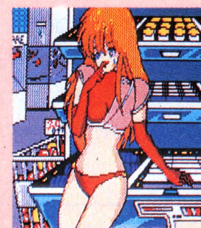
を設けた。ひとつの社会を形成し、自給自足をしつつ、世代交代を経て、目的地をめざそうとしたのであった。そして、2101年、人類初の恒星間航行宇宙船「ダイダロス」は、目的地をけっして見ることのない、しかし希望と使命感に満ちた数万人の人々を乗せて旅立っていった。

爆発さわぎで人気がなくなったショッピングセンター

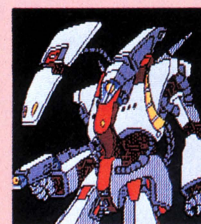
やがて、時を経ること数世紀。今、宇宙船の中には、使命を知らず、ただ無目的に生活をくり返すだけの人々が怠惰な日常を送っていた。

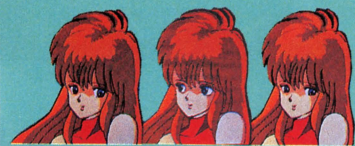
そして今、この船内を見下ろす少女がいた。少女は自分の名前以外の記憶を持たなかった。

少女の名はクリス。

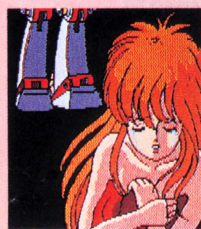
私が気がついたのは、小高い丘の上。なぜ私がこんなところにいたのかわからない。私にわかるのはクリスという

ショッピングセンターに入ったクリス。でも一文なし

自分の名前だけ。私は、心地よい風に身をまかせながら、丘の上から居住区を見下ろしていた。その時、突然居住区でものすごい爆発音がしたかと思うと、建物のひとつから大きな火の手が上がった。私はどうしたらいいのかわからなかったけど、興味にかられて居住区へと向かった。

居住区に着いてみると、破壊されて

ポリス・ロボットだ！　どこにでも出るいやなヤツ

いたのはスタジアムだとわかった。人人はうろたえて逃げまどっていた。その騒ぎのなかで「革命だ！」って叫ぶ声が聞こえたけど、あれはどういうこ

6
すべてを取られ、牢屋につながれてしまったクリス

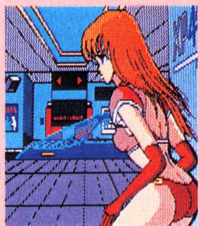
とだったのかしら。

私は、居住区の中を歩いてみることにした。さわぎのすぐ近くにあったショッピングセンターに行ってみると、近くで大さわぎがあったせいか、人影はほとんどなかった。お店に入ったらいろいろ欲しいものがあった。で、ついお金がなかったからドロボーしてしまった。そのまま店を出ようとしたら、

なんで処罰の対象外に？釈放されたクリス

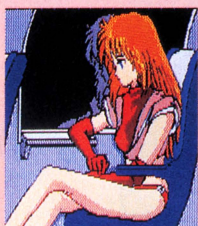
ポリス・ロボットが現われて、つかまった。そして、身につけているものすべて取られて、はだかのまま、牢屋に鎖でつながれてしまった。とてもこわくて、恥ずかしかったわ。どうにもならなくてあきらめていたら、突然牢が開いてロボットがいったわ。「おまえは住民リストに登録されていないから釈放だ」って。これっていったいどういうことなの。

ポリス・ロボットは、レーザーガンをつきつけながら、服だけは返してくれた。私は、ポリス・ステーションの前からモーターカーに乗って「サロウ」に戻った。そして、もう１度スタジアムに行くと、すでに火は消えていた。

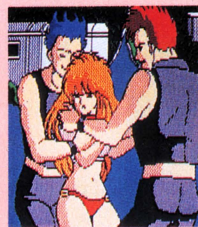
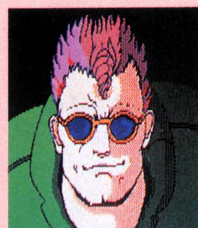
ポリス・ステーションの前を歩くクリスの姿

私はひとりになりたくて、あの丘の上へと行ってみた。そして、とぼとぼと歩いていると、ある建物の前へ出てしまった。あとで知ったんだけど、そこは革命派のアジトだった。そこで革命派の人たちにつかまって、サブリーダーのアーノルドっていう人に会った。彼は、私に革命派の仲間になってくれっていった。そして、リーダーのキースがポリスにつかまっていることも。でもその時、ポリス・ロボットがアジト

ステーションにモーターカーが到着したばかり

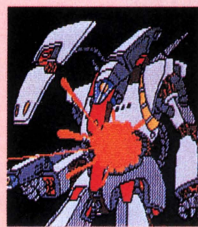
を急襲して、私も革命派の人たちと一緒につかまってしまったの。でもやっぱり釈放……。で、革命派の人たちが気になって、私はアジトへと急いでもどってみた。

アジトは無残に破壊されて廃墟と化していた、生き残っていた人も「リーダーを助け出してくれ」という言葉を最後に死んでしまった。でも、いったいどうやってキースを救出したらいいのかしら。手がかりは、キースがポリ

10
モーターカーに乗って考えごとをするクリス

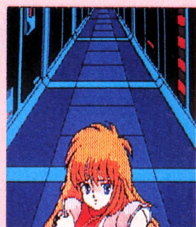
スにつかまって、牢に入っているということだけ。アジトの廃墟の中からは、レーザーガンやダイナマイトが出てきたけど、これを使っても無事キースを助け出すことができるかどうかわからない。そこで私は、わざとポリス・ロボットにつかまって、ポリス・ステーションのようすを探ることにした。

で、ショッピングセンターに行って、ドロボーをして、わざとポリス・ロボットにつかまることにした。恥ずかしかったけど、がまん。しかし、ポリス・ステーションでは、全然歩きまわることはできなかった。でも、釈放さ

革命派のアジトの前で、見張りにつかまったクリス

革命派のサブリーダー、アーノルドと話すクリス

13
ポリス・ロボットに襲われ全滅してしまったアジト

れて、服を渡された時に、ロボットが無防備そうにレーザーガンをかまえていることに気づいたわ。私は、なにげなく服を着て、一瞬のスキをついてポリス・ロボットからレーザーガンを奪った。そして、つかまえようとおそいかかってくるポリス・ロボットにレーザーガンを撃ったわ。ものすごい衝撃におどろいたけれども、ロボットが倒れ、気がついたら、私はポリス・ステーションの通路にいた。そして牢の中にひとりの若い男の人がつかまっていた。

14
クリスの撃ったレーザーがロボットの胸に命中！

キースを助け出したクリスだが……

「あなたは誰？」
「オレは革命のリーダー、キースだ」
「じゃあ、あなたなのね。私、あなた

15 廊下を歩くクリス

を探していたのよ！　アジトはポリス・ロボットたちの攻撃を受けて全滅したわ」
「そうか…、残念だ…。オレは革命派を結成して、住民たちの自由と希望を奪い続けてきた中央管理局をたたきつぶさなければならないんだ。ポリス・ロ

16 牢の中には、若い男がつかまっていた

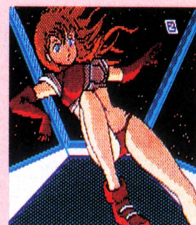
ボットたちは、すべてメイン・コンピュータからの指令によって動いている。革命を成功させるためには、このメイン・コンピュータを破壊しなければならないんだ。
いいかいクリス、ポリスのメイン・コンピュータは住民の安全をいかなる

17 革命派を指導するリーダーのキース

場合でも守るために、徹底した管理体制を守る以外のことは、まったくプログラムされてないんだ。だからダイダロスがたとえ惑星α（アルファ）に到着しても、ポリスがある以上、俺たちはα（アルファ）に降り立つことができないようになっているんだ。
何百年もの間、未知の宇宙空間を旅する途中で、内部の人々が絶対に死に絶えることがないように、徹底した管理体制をロボットたちによって守らせなければならなかったのだ。だがその結果、住民たちは自然とみずからの意思をもたなくなってしまった…。ダイダロスの住民たちは世代が進むにつれ、目的や希望を失っていく。こんな状態では、たとえα（アルファ）に到着しても、新しい環境に順応できないだろうと、ダイダロスの設計段階で予想されてたのさ。そんな住民たちを目覚めさせるには革命を起こすしかないんだ！」
私は、キースを助けたわ。
「さがって、キース。いま、ロックを壊すから」私は、レーザーガンで牢を壊した。「さあ、早く逃げましょう」
でも、騒ぎに気がついたポリス・ロボットがやってきた。私はとっさにレーザーガンの引きがねを引いてロボットを倒した。でも、キースは、ロボッ

18 キースを牢から助け出したクリス

19 キースはロボットに撃たれてしまった！

20 エレベーターの前に立つクリス。どうやって中に

21 無重力の展望室にふわりと浮かぶクリス

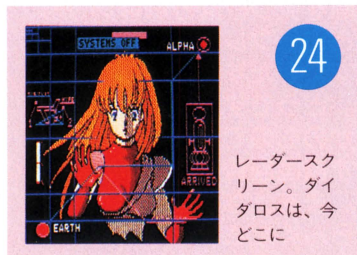
トに撃たれてしまった。そして私は、キースの傷口を見て、はっと息をのんだ。
「キース、あなたはアンドロイドだったのね！」
「そうだ…オレは革命を起こすためにダイダロスと同時につくられたアンド

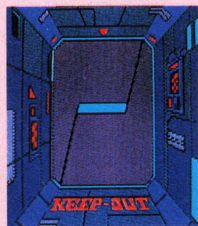
22 3台のエレベーターホールにきたクリス

ロイドなんだ……。
クリス、住民たちを救えるのはキミしかいないんだ。メイン・コンピュータを破壊し、人々をα（アルファ）に導いてくれ！　この鍵を渡す。頼む……」
「キース!!」私はキースの手から鍵を受け取った。
再び、ポリス・ロボットが襲ってきたけれども、私には応戦するだけの気力はなかった。でも、キースからもらったゴールドキーだけは、取られない

23 メイン・コンピュータの破壊に成功！

ように隠すことに成功したわ。
牢屋から出て、私はメイン・コンピュータを破壊する準備を整えた。モーターカーでスタジアムへ行き、そこから、今は廃墟となってしまったアジトへ。そこでレーザーガンとダイナマイトを取っておいた。そして、ショッピ

ングセンターで、エネルギーパックとタイマーを取り、それぞれを使ってレーザーガンとダイナマイトを使用可能にしておいた。ポリス・ロボットがきた

24 レーダースクリーン。ダイダロスは、今どこに

けれども撃ち倒して、ステーションからモーターカーに乗ってガルダに行った。そこを降りて歩いてみると、通路やエレベーターがあった。でもエレベーターには入れなかった。そのうちに大きなエレベーターホールに着いた。そこにはレッドカードが落ちていた。これで、エレベーターに乗ることができるわけね。でも、このホールは別のカードが必要だったみたい。私はあきらめて、今度はモーターカーでサロウに行った。そして、歩いているうちに無重力の展望台に迷いこんだ。そこには

25 鍵のかかったトビラ。キーワードは？

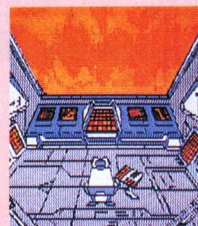
はシルバーカードがあり、苦労してとった。たぶん、このカードならば、と思って、さきほどのエレベーターホールに戻ってカードを差しこんだ。すると無事エレベーターに乗れた。そこからはロボットをつぎつぎに倒して、とう

26 コントロール・ブリッジへ入ることに成功

とうメイン・コンピュータを発見した。もちろんダイナマイトで破壊した。やったのよ、キース。

私は再びモーターカーでサロウに行った。スタジアムの前では、人々が革命の成功をうわさしていた。

でも、私にはまだやらなければならないことがあるような気がする。今、このダイダロスは、宇宙空間のどのあたりにいるのだろう。それに、私はいったい、どういう存在なんだろうか。

私は、なおも船の中を捜索した。そして、ダイダロスがすでにα（アルフ

27 とうとう大気圏突入を開始したダイダロス

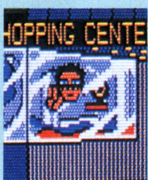
ァ）の軌道上に着いていることを知った。私は、ダイダロスをα(アルファ)に到着させなければならない。そうすることで、自分の秘密がわかるかもしれないから……

隠れキャラがいっぱい

ロボットなぐったらガチョーンてさ

これは誰のブロマイドかナイショ

ボンタンアメ。知っているかな

変なモノ見たら、りんごマークが

ショーウィンドウを見てごらん

ふとふり返ると、白い犬が

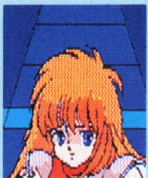
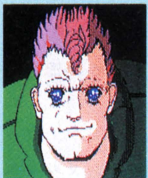
ほらタラコをあげるから泣かないで

「変質者！」思わず叫んでしまった

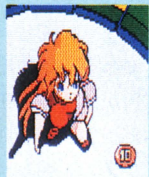
おや、前にも見かけた白い犬

窓を見ると、そこには忍者が

キースの鼻、よくみたらブタ鼻だ

わーいハタ坊だじょー。ふるい

恥ずかしい。パンツ脱いじゃった

サングラスをとるんじゃなかった

キースってお人形が趣味だったの

キズをいじったらイテテだって

はねまわったら10円玉見つけたよ

通路を見たら、パンダがいたぞ

ケガ人をなぐっちゃいけないわ

せっかくのカードを置いたら

だいじな機械をけとばさないで

今月もまたまたやってきました「覇邪の封印」。先月はどうにかこうにか、3人の仲間のうちひとり目を見つけることに成功。今回はふたり目の仲間を見つけなければいけないというプレッシャーにもめげず、ひたすらがんばちゃった。どうですこの成果、なかなかのものでしょ。などと思わず自画自賛しちゃったりして。まあ、なにはともあれ、ごらんくださいまし。今月も、あなたを興奮させることマチガイなしなんだぞっと！

覇邪の封印 第2回

さあ、ふたり目の仲間を捜しに出発だあぁぁ！

第1の仲間ガイを捜しだして、意気ようようの一行は………

さて、(なにが「さて」なんだかよくわかんないけど) ミステリー倶楽部から出張してきた我らがグレアム君は、ふたり目の仲間を捜しに出発したのだ。とか言っても、いきなりこれじゃあナニなので、前回の続きから始めることにしましょう。

前回とりあえずがんばってもらったコンプティーク君は、ごくろうさましてもらっちゃいまして、今月からはグレアム君の登場！

ユーザー・ディスクを作って、アルカシア城からスタートしたグレアム君。まるで、この土地をよく知っているかのように（あたりまえか）すいすいと町までいっちゃった。ここで、近くの平原を歩いていた悪徳商人を倒して、あっというまにお金を10000以上にした。強い。そこで、市場で遠めがねを買い、道に迷うこともなく、(すでにわかっていた) コサーマのところにいって古きカブトをもらっちゃったのだ。これがないと古代文字が読めないんだよ。でもって、北へ北へと進んでいって、例のあの石碑を読んでしまったのだった。

ここで、3人の仲間を捜さなくてはいけないことがわかったグレアム君。ひとり目の仲間を捜しに再び旅立った。実は、このひとり目の仲間。彼は、ある町で普通の人たちと同じ仕事をしていたんだ。ここでヒント。このゲームは、コマンドを選択していくタイプなので、普通のシーンで、いつもと変わったコマンドがまじっていると、何かあるってことがわかってしまうんだ。そこで、彼に対して「ガリョウイザタタン(臥竜いざ立たん？)」と呪文をかけたら、やったネ、なんと……なんにも起こらない。妖精が「何かたりないんじゃない」と言うので、あきらめて外に出た。そのあとで導師と話をしたら、伝説の剣が必要だって言うじゃないか。なんたるサギ。そういうことは、前もって話してくれるべきだ、と怒ってもしょうがない。とりあえず王様が持っているという伝説の剣を手に入れることに決めたのだった。

カティアの町に入ったグレアム

知名度がマイナスの時に白の導師と話すと…

呪文をかけたのに……

先月の話はまだ続きます。ゴメンなさい。がまんしてネ！

ところがギッチョン。いくら王様のところに行っても剣をくれない。「そなたが真の勇者になったら」くれるらしいことをほのめかすばっかり。どうしたらいいんだよー。しかたないからモンスターを倒してレベルを上げることにした。レベルが高ければくれるかもしれない。あ、そうそう、グレアム君はとっくに王様からキバのライセンスをもらっているから、モンスターを倒せば、お金も貯まるワケ。なんてめんどくさい作業なんだ、と思いながらも戦いにあけくれる日々は続いたのだ。町に戻っても、キズをなおすか、武器、防具をなおすだけ。憩(いこ)いもなにもありゃあしない。そんな日々のくりかえしの中で、グレアム君は、ある旅人と出会い、話をかわした。そしたらなんと………、旅人の言うことには、キバを××本集めると、王様が剣をくれるというではないか。しかも、キバはすでに××本を越えている。さて、どの城にいったらいいものやら。旅人をつかまえては、おどして情報を手に入れてみると、どうやらアレオイア城らしい。おそるおそる城に近づくと、やったね、イリスの戦斧もーらい。さあ、例の町に急ぐんだ。どれ「臥竜(がりょう)いざ立たん！」………おお、君の名前はガイと言うのか。さっそく私と一緒に戦ってくれ。

（これで本文と写真がようやくかみあいそうだ）。

ガイを仲間にして、いざ旅立つ

白の魔球をもらってしまった

こちらの世界でも、人間関係は大切なのだ

登場キャラクター

「覇邪の封印」では、かなりたくさんの人物が登場する。王様だってひとりやふたりじゃすまないという豊富さ。この人たちと、どういったつきあいかたをするかで、ゲームの展開はいろいろ変ってしまう。悪人になって苦労したくなければ、無用な戦いはさけるようにしましょう。いつもニコニコ元気なコ。笑うかどには福来たるっていうじゃない。あれ、ちょっと違ったかな。まあ、いいよね、このぐらい。

妖精

かわいい仲間だ

▶旅のおともについてくる、かわいい妖精。おしゃべりなのが玉にキズだったりして？

●王様
城でふんぞりかえっているけど、いいもの持ってる

●盗賊
悪人だから、えんりょしないでやっつけちゃおう

●町の長老
会うと、お金をねだられる。セコイけど必要な人

●旅人
無視されることもあるけど、気軽に話しかけよう

●市場のオヤジ
どこの町にも市場があるけど、２種類あるんだよ

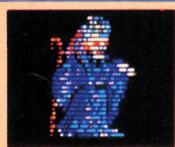
●悪徳商人
いかにも腹黒そうに肥えた商人。お金持ちだぞ

●まじない師
ケガをなおしてくれたり、薬を売ってくれたりする

●商人
こっちは、善良な商人。でもこっちもお金持ちなんだ

●かじ屋
よくお世話になります。雇えるんだよ

●白の導師
知名度がプラスなら、この人の情報をきこう

●酒場の主人
酒場の主人はウワサ好き。どんどん情報をきこう

●黒の導師
知名度がマイナスだったら、こっちにきこう

●踊り子
とある街の酒場で踊っているカワイコちゃん

●聖騎士
導師たちと同じことしかいわないの

●コサーマ
この人に会わなくちゃゲームが始まらないよう

●ガイ
実は、これが第１の仲間、ガイの素顔だ

さあ、今度こそ今月の旅の成果を、大公開してしまおうかっ！

と、いうところまでが先月号の写真で紹介した成果。何？　もっと詳しい話を聞かせろだって。そういう人は先月号をもう１度じっくり読みましょうね。

さて、ガイという心強き仲間(子分）を手に入れた（ガイはアイテムか？）グレアム君ではあったが、まだまだ心もとない。なんといってもガイはまだ丸腰。これじゃあ戦わせるわけにもいかない。下手に戦かわして殺されちゃったら元も子もないもんね。そこでまた町に戻って、とりあえずヨロイとタテを買ってやることにした。親分はつらいなあ。

なぜ武器を買わなかったかというと、答はカンタン。キバを集めれば、王様がりっぱな武器をくれるから。そこで、ひとつの武器をグレアムとガイで交代に使って、レベルを上げつつキバを増やした。しかし、いくらふたりいるからといっても、１度に攻撃できるのはひとりだから、××本集めるのにはひと苦労。そして、何度も何度もあぶない目にあいながら集めたキバをそろえてアペイディア城に行ってみると……なんだこりゃあ、もらえたのは女性用の剣、エロスのつるぎだって。でもないよりはまし。しかたがない、もらっておくことにしよう。でもこうなると、カンのいい人ならわかると思うけど、仲間のふたり目か３人目はオンナっていうことになるんでしょうね。ウヒヒヒ。楽しみ、楽しみ。

戦うのが一段落ついたから、今度は情報収集にとりかかる。ここで少し説明しておくと、普通のＲＰＧでは、次になにをやるべきかっていうのは設定されていなくて、最終的にどうこうするタイプのものがほとんど。でも、このゲームでは違っていて、つぎになにをしなきゃいけないかを指示してくれる。だから情報集めというのは、次にやるべき指示を受けるということなんだ。このタイプだと、ゲームをするうえでプレイヤーの自由な動きが制約されてしまって、RPGというよりはAVGに近くなってしまうんだけれども、その代わりに、次の行動の目的がはっきりしているから、ゲームが単調になるのを防ぐ働きを持っているんだ。マニアはこれを「小目的遂行型」RPGと呼んでいる。

さて、説明はこれくらいにして、話を元に戻そう。グレアム君一行のつぎなる目的は、もちろんふたり目の仲間を探すこと。しかし、やっかいなことに、今度はどこにいるかがはっきりし

ウンムタクを倒したら、怒りの鏡が

病気の娘が苦しんでいる町

テゲアの町。お世話になります

湖の中にたたずむ、謎の神殿

ここの洞くつにも魔獣がいます

アベイダース国の中心。アベイディア城

ここの洞くつにも、手強い魔獣がいる

復活の城。死んだ仲間をよみがえらせる

まあ、確かめに来てちょうだい

水辺の森にある洞くつ。何が隠されている?

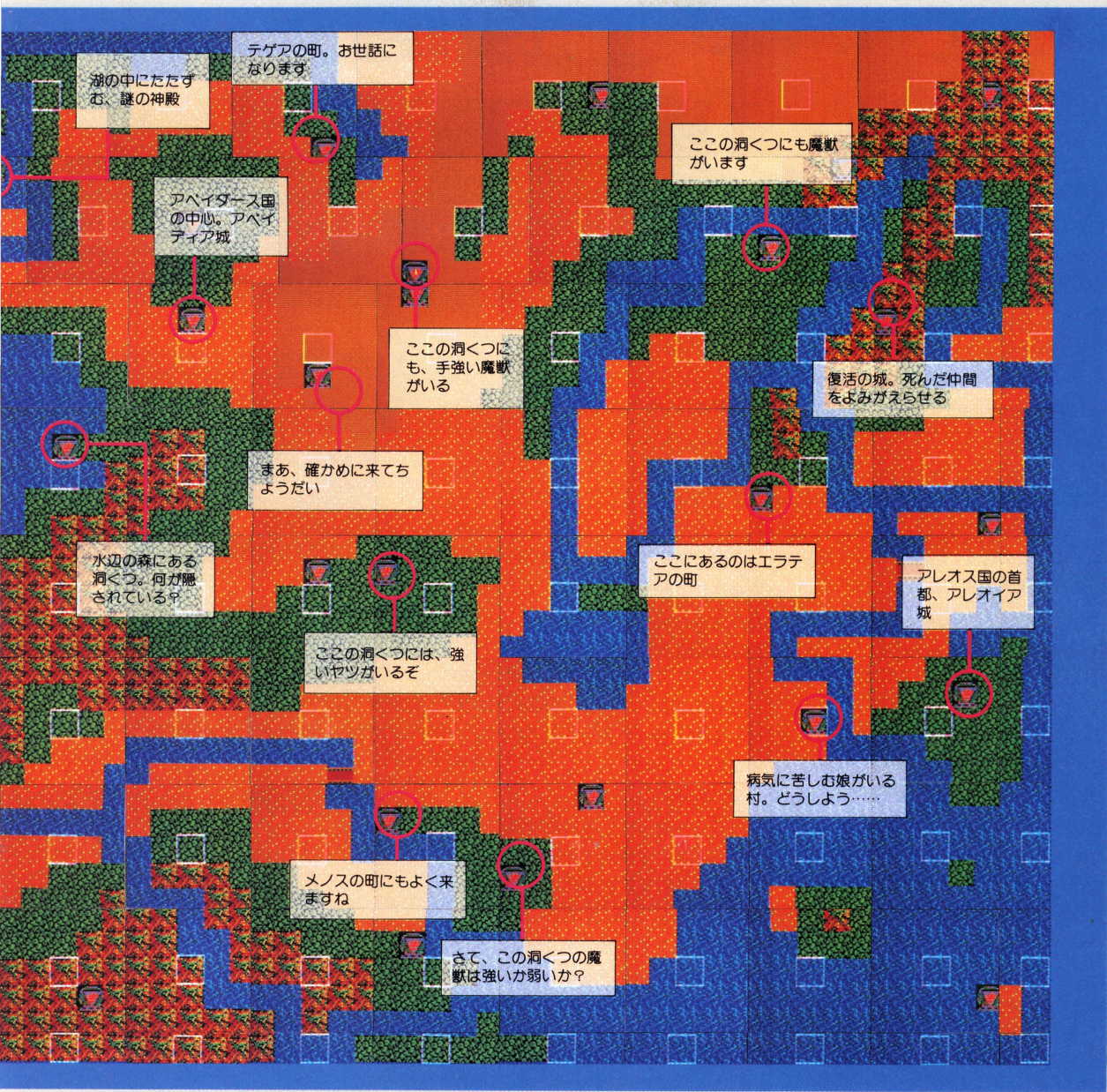
ここにあるのはエラテアの町

アレオス国の首都、アレオイア城

ここの洞くつには、強いヤツがいるぞ

病気に苦しむ娘がいる村。どうしよう……

メノスの町にもよく来ますね

さて、この洞くつの魔獣は強いか弱いか?

長老は、アイテムの使いかたを教えてくれる

ない。やれ、メノスだのドーリスだのテゲアだのいろいろいっているが、どこが正解かわからない。とりあえず、いけるとこには全部いった。砂漠の奥深くの町でさえも。でも、それらしい人はどこにもいない。ではいったいどこに。それともまだいってない町があるのか?。実は、あったんですねえ、いってない町が、でも、その町は歩いていくことができない。だから、ある品物を買わなきゃいけないってんで、これがまたひと苦労。なんたって50000もするんだもの。血のにじむような努力の末に、やっと品物を手に入れた。そして、その町に入ってみる。すると、いたいた、どれ「臥竜いざ立たん」と、あれ、反応なし。また、アイテムがいるのかなあ。なになに、伝説のヨロイだって。まったく、なんで先に教えてくれないんだ。

ここで、また雑談。実は、このゲームが小目的遂行型RPGだってことは、すでに話したとおりだけど、この手のゲームでは、時間の経過(小目的の遂行)があるたびに、次の小目的を設定しなくちゃいけない。つまり、あることをしないと、次の小目的のためのメッセージにチェンジしないというワケ。だから、ふたり目の仲間に会ってからでないと、仲間にするのにヨロイが必要だというメッセージが出ないというしくみなんだ。だから、先にやることを教えてくれなくてもしかたがないんだよね。

ふたり目の仲間は目の前だけど、ヨロイを取るの

さて、ヨロイを手に入れなければいけないグレアム君一行。ヨロイがどこにあるかをつきとめなきゃいけない。そこで、モンスターをなぎ倒しつつ、情報集めを本格的に開始。すると、どうやらヨロイは洞くつの中で、強い魔獣が持っているらしい。それもひとつやふたつではないらしい。では、どのヨロイが必要なのか。しかし、いくら考えてもこればっかりはわからない。えーい、しょうがない、あたってくだけろだ。と、手近の洞くつ（もちろんヨロイがあると思われる）に飛びこんだら、あたってくだけてしまった。いやー、なかなか強いですぜダンナつうくらいで、全然歯がたたない。

それもそのはず、すでにこのくらいの強さの魔獣相手では、まともに戦ってもダメ。うまく魔法のアイテムを使わなくちゃ。攻撃に使えるアイテムは4つ。下にあるとおり、白き魔球、れっちの杖、怒りの鏡、聖なる木の実だ。この中で、白き魔球とれっちの杖は、白の導師がくれることもある。でも、ヨロイを守る魔獣に使う必要はないね。むしろ、残りのふたつ、怒りの鏡と聖なる木の実を使って倒すと楽かもしれない。このふたつのアイテムは、モンスターを倒すと手に入る。どのモンスターを倒したらいいのかというと、怒りの鏡は、ウンムタクが持っていることが多い。聖なる木の実は、シャオウホウを倒すと手に入ることがある（シャオウホウを倒すと逃げ足の種が手に入ることがあるとか、ヨウリキタイセンを倒した時にも聖なる木の実が手に入ることがあるらしいというウワサもある）。白き魔球、れっちの杖、怒りの鏡は、それぞれ1度にひとつだけ持つことができて、それぞれ3回使うとなくなってしまう。一方、聖なる木の実は1度に9個（11個という説もある）まで持つことができる（1度に3個ずつ手に入る）。

ヨロイを守っている魔獣対策としては、まず怒りの鏡の3連発で大きくダメージをあたえて、そのあとで聖なる木の実で連射する。あとは、剣でいけるところまできたら、剣で倒しましょ

なんだか、場所を教えてるみたいだ

呪文を唱えたら、石碑の下に吸いこまれ……

いったい、この地下世界は……

あっ、センピだ。どうする？

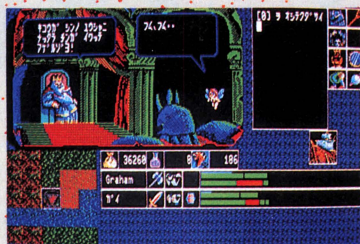
受けてみよ、この大リーグボール（古い）

この杖の力も強力。すごいんだぜっと

連続攻撃力がなかなか有効だ！

こいつは強力。敵の力を敵にぶつけるのだ

魔法だってちゃんとあります。あんまり種類は多くないけれど

異次元ソフトだってちゃんとしたファンタジーRPG。魔法だってちゃんと用意されているんだから。とはいっても、プレイヤーのキャラも仲間になるキャラもファイターばっかりだから、呪文をとなえるんじゃなくて、魔力ののこもったアイテムを使うことになっちゃいます。その中で攻撃の魔法になるアイテムは4つ。白の魔球、怒りの鏡、聖なる木の実、れっちの杖（れっちってどういう漢字なのかな）だよ。どれもこれも視覚効果ばっちりでキレイ。でもどのアイテムもある程度使うとなくなっちゃうので、つぎの戦いに備えて、また手に入れておかなくちゃダメ。それぞれ、モンスターを倒したり、ある村に行ったりすることによって手に入るよ。

王様は、りっぱなツルギをくれる

この町を拠点に動くと、ワリとラク

さあ、ふたり目の仲間メディアを見つけたぞ

う。いくら補充のきくアイテムだからって、ムダ使いはいけない。さて、どうにかこうにか魔獣を倒してヨロイを手に入れることのできたグレアム君。喜びいさんで、例の人物のところにいって「臥竜いざ立たん」。でも、またしても何の反応もなし。ひょっとしたら、ガイも伝説のヨロイを着ていなければいけないのだろうかと悩み、第2のヨロイを手に入れにカリポリスの湖のほとりの洞くつに向かう。こいつも倒して、ヨロイを手に入れて、今度こそ、と思って「臥竜いざ立たん」の呪文を唱えたけれども、これもダメ。いったい何がたりないのだろうか？　と、悩むこと数日。ある日、グレアムは、はたと気がついて、ガイにこう言ったのだ。「ねえ、ヨロイをとりかえっこしよ」これが大当たり。つまり、この世界には、名だたるヨロイが3つ洞くつの中に隠されているんだけれども、その3つのヨロイの中で、イアソンの伝説のヨロイというのは、たったひとつ。そのヨロイをプレイヤーが着ていなければ、呪文は効力を発揮しないのでした。

さて、そんなこんなで仲間になってくれたのが、メディアというなまえの女戦士。ショッキングピンク（それとも赤なのかな？）のビキニを着ちゃってかわいいこと。そういえば、この服装って、アルファにでてくるクリスにちょっと似てるね。でも、こっちのほうが、おねえさんはグラマーだし、服も大胆だし、なかなかですぜ。

というわけで、今月はこれでおしまい。あれー、なんでこんなにネームが余ってんだよ。（編集部：おまえが、今月あまり話をすすめられなかったせいだろ、オレは知らんもんね）あんなこといってら。だってしょうがないんですう。名前をコンプティークからグレアムに変えるために最初からやりなおししたんだもんね。（編集部：1回やれば、2回目はそんなに時間をかけずにやれるはずだろう）それにさ、本当はいろいろ言っちゃったらおもしろいことがたくさんあるんだけれども、今いっちゃったら、ゲームしてる人がつまんなくなっちゃうかもしれないじゃない。

ふたり目の仲間を見つけ、いっそう強力になったグレアムとその一行。3人目の、そして最後の仲間を捜し出すべく旅に出た。はたして、3人目の仲間をいつ捜し出すことができるのであろうか。次回は、3人目の仲間捜索編プラス、スペシャル講座の2段がまえでいきます。楽しみにしててね。

グレアムの質問コーナー

「覇邪の封印」でいきづまっているあなた。ぜひご一読あれ

連載の強みで、今回から質問コーナーを開設してしまいます。みなさん「覇邪」係までどんどん質問してくださいね。

というわけで、今月の質問は大阪府の吉野君、**「見えるマスがひとつなのですぐ死んじゃうんだけど」**。あたりまえです。ゲーム開始直後は、自分のいるマスしか見えません。さっさとお金を10000ためて市場で「遠めがね」を買いなさい。そうすれば3×3の視界が得られるんだぞ。でもって30000集めたら、やっぱり市場で、今度は「千里のたま」を買いなさい。この水晶玉（？）を買えば5×5の視界が得られます。これだけあれば、もうだいじょうぶです。もし、これでも道に迷う人は、このゲームをやるのをあきらめてしまいなさい。

まず、ゲームを始めたら、すぐにお金をためて10000にして「遠めがね」を買うようにすれば、ゲームの展開もラクチンといえましょう。

あと、このゲームにも地下迷路があるけど、こちらでは「遠めがね」も「千里のたま」も役に立ちません。地下世界で広い視界を得るのには、あるアイテムが必要です。名前を明かしてしまうと「こうもりの仮面」です。さて、どうやったら手に入るでしょうね。実は、けっこうカンタンなので、いろいろと考えてみてね。

▼見えるぞ見えるどんどん見える

イラスト／中野豪

How TO Win 連載2 メルヘン

SCENE 4 RUINS

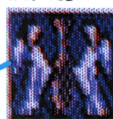
ワープ先
MAZE、RIDDLE

魔法の霊薬

▲死にそうになったときに飲もう。なんと、いっきに体力が、800まで回復してしまうのだ

ラージシールド

▲敵の魔力による攻撃を50%防ぐことができる。必ず取るようにしよう

ワープ先
MAZE、VILLGE

分身の魔法

▲分身の魔法は、一定時間分身が現われ、攻撃力・防御力が倍になるという、うれしいものだ

黄金の剣

▲攻撃力2、魔力の数4の剣。この先を乗り切るためには、ぜったい必要になってくるからね

ワープ先
ORDEAL、VILLAGE

セフィラ

経験の鍵

▲ヴェール族の鍵のひとつ。あとから戻って取りにくることになるので、しっかり憶えておこう

魔法庫の鍵

▲魔法使いの倉庫の中で、魔法庫だけを開けることができる鍵。一度使うとなくなる

武器庫の鍵

◀導師の話を聞きおえて部屋を見わたすとカギが置かれている。魔法使いの倉庫の中で、武器庫だけを開けることができる鍵。一度使うとなくなることをお忘れなく

毒薬

一見薬のように見えるけど、飲むと体力がへってしまう。取るだけで飲んだことになる

■モンスター

シュノス	フェルス	イドルム	ラルア	フラグロー
相手の射定距離に入ると胞子をはいて攻撃してくる。四角攻撃を使えばカンタンだ	こいつは、導師の穴の前から動かないから、口からはく火に気をつけて戦かおう	ファスマーの色違いキャラだ。体当り攻撃をしてくるので動きをよんで素早くやっつけよう	小さな羽根のはえたおばけの一種。近づくと攻撃してくるので、一気にやっつけてしまおう	王子がある一定の距離に近づくと階段式に近づいてくる。あぶない時には、距離をとれ

■セフィラを守るモンスター

アドゥクトル・モルティス

この面のデカキャラは、アドゥクトル・モルティスだ。見た目はガイコツそのものだ。王子が部屋に入ると、骨がつながりガイコツとなるが、すぐにバラバラになって、体当り攻撃をしてくる。すべてをよけるのは不可能だが、頭をねらって攻撃しよう。

3面でランプを取ってきていないとこの面は暗黒の世界になったままなのだ。見えるものは、自分のキャラクターと敵キャラクターだけなので探索することは不可能だぞ。出てきた所からすぐ帰れば前の面へと戻ることができるので、すぐに逃げよう。というわけで3面でランプを持ってやってくると、ようやく4面の世界を見ることができる。しかし、3面とは打って変わって暗い感じのする世界だ。やっぱり暗黒の世界だからしかたがないか。この面は、全体が迷路で構成されているので、マップを参考にして迷わないようにしよう。この面の2種類の強敵キャラクターも前号で紹介した四角攻撃を使えば簡単に倒せるぞ。フェルスは、右の壁越しに攻撃すればいいし、シュノスは下から攻撃すればいいぞ。フェルスを倒してその向いの穴に入ると導師が現われ、王子が人間にもどるために必要なことは何かということを教えてくれる。3面までクリアーしてきた人なら楽勝だと思うので、できるだけダメージを受けないようにして、すんなりとクリアーしてほしい面だ。

ヴェールII

王子の冒険もいよいよ中盤戦に入る。魔法使いがしかけた様々なワナを乗り越えて、無事に冒険を続けることができるだろうか。ということで、今回は4面から7面までを紹介するからね。

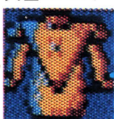
SCENE 5 RIDDLE

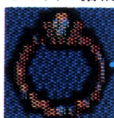
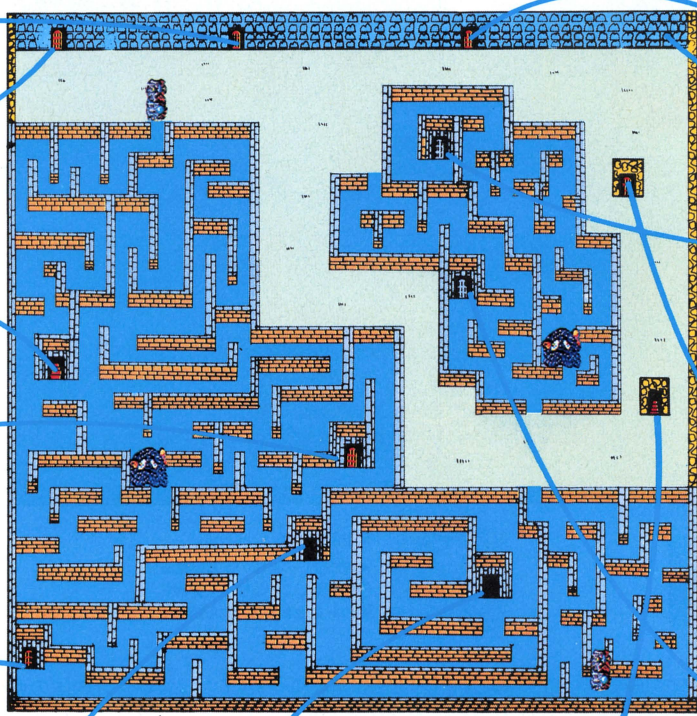
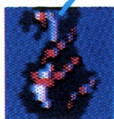
ワープ先
VILLAGE、(CASTLE)

防御の魔法

▲一定時間、敵の攻撃によるダメージを防ぐことができる

ワープ先
ORDEAL、MAZE、VILLAGE

黄金のヨロイ

▲敵の直接攻撃を50%防ぐことができる鎧いだ。戦いがラクになるから取ろうね

思い出の指輪

▲昔、森の国の王女に贈るはずだったものなのだ。こんなところにあったとは……

ワープ先
MAZE、VILLAGE

魔法の霊薬

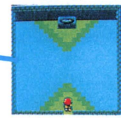
◀4面を参照のこと

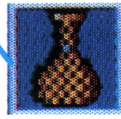
セフィラ

ワープ先
MAZE、(CELLAR)

魔法庫の鍵

ここには魔法庫の鍵があるんだけど隠し部屋なのだ。入ロのある所にぶつかればＯＫ.!!

生命の泉

▲泉の水を飲むと、パワーが150〜800も回復するぞ。渇れていることもあれば、毒水のことも

神秘の霊薬

▲戦いの最中にパワーが0になっても、これがあれば少しだけパワーが回復するのだ

魔法庫の鍵

▲4面を参照のこと

■モンスター

ドラコ	エヴェルシオ	ネーパ	フーモ	ブーボ
タコなのか、火星人なのか、はたまた別の生物なのか?	腹をたたきながらタマを撃ってくる。ある程度の距離を追いかけてくるしつこい奴だ	手が6本の黄色のひよこみたいなモンスター。気が弱く逃げ腰なのが、特徴なのだ	地中深くに隠れていて、王子が近づくと突然姿を現わし、パワーをうばっていく	ウロウロしていて、ときどきヴェールに近づいてきて翼で攻撃してくる。1〜3面でも登場

■セフィラを守るモンスター

アラネア

巨大グモがこの面のデカキャラだ。ボスは左右に動くだけだが、チビグモをはなって王子を攻撃してくる。だからチビグモをかわしながら、ボスを攻撃すればいいわけだ。耐久力はあまりないので魔法を使う必要はない。素早く倒せるかどうかが鍵だ。

この面はなんと城のすぐ外の面なのだ。迷路部分と砂漠部分とに分かれている。迷路部分は3つに分かれ、それぞれに行くには一度砂漠に出なければならないから、順序よく探索していこう。また、あぶなくなっても大丈夫。天の助けといってもいい“生命の泉”という、一度飲むと150〜800もパワーが回復する泉があるからだ。ただし、赤い時は毒水なので飲まないようにしてね。

さて、この面はゲーム前半のキーポイントとなっていて、ある条件を満たしていないと6面にいけないようになっている。1面から地道にやって来た人ならスムーズに6面に行くことができるだろう。王子の身になって考えてごらん。きっとわかるはずだ。導師も言っていたように王子は魔法使いを倒すだけでは人間になれない。そのために必要なアレ、そうセフィラだ。というわけで、セフィラを五つ持っていることが条件なのだ。いよいよ後半に向かっての準備という意味で、6面に行く前には泉へ行って、パワーを800まで戻しておこう。

さあ、いよいよ城の中へと挑戦だ。

SCENE 6 CASTLE

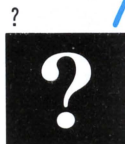
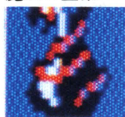
ワープ先
ワープはできるが、迷路構成になっていて、かつランダムな要素も加えられているので、要注意！

ワープ先
CELLAR
DARK

ワープ先
DARK

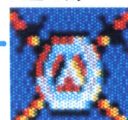
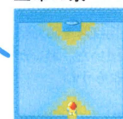
ワープ先
DARK

魔法の霊薬

黄金の剣
▲攻撃力2、魔力の数4の剣。この先を乗り切るには絶対に必要なので必ず取るように

?
▲ここには、キミの運をためすアイテムがあるよ。あまり重要じゃないけどね

生命の泉

セフィラ

宝物庫の鍵
◀魔法使いの倉庫のうち、魔法使いが隠している様々な宝物や鍵のある倉庫が開けれる鍵

■モンスター

フラーブス・ペナ	ジャーヌス	ファスマー	キャネウス	フラグロー
この敵は火をはいてくるし、王子を追いかけてもくる。ヒット・アンド・アウェイでやっつけろ	こいつは残念ながら殺すことはできない。撃って足止めをしておいて、そのあいだに逃げよう	ヴェールの体に吸いつき、体力を奪っていく球状の集合体。イドルムの色違いだ	体に帯びた静電気で王子を攻撃してくるイタズラ者だ。ルロルの色違いキャラだ	4面参照のこと

■セフィラを守るモンスター

スペクルーム

コイツがCASTLEの面のデカキャラだ。一見弱そうに見えるが、じつはとんでもない技を使うやつなのだ。王子が連続攻撃すると、なんと敵の姿が王子の姿になり、自分自身にダメージがかえってきてしまうのだ。しかし、気長にやればやっつけられるからね。

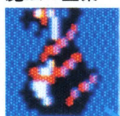
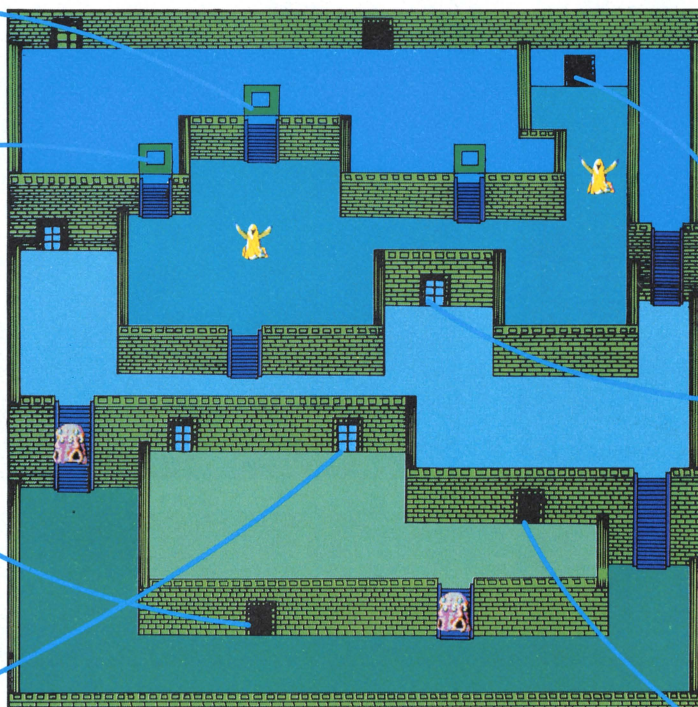
さて、いよいよ森の国の城へとやってきたわけだ。さすがに魔法使いの城だけあって、いろんなワナがしかけられている。まず最初にびっくりするのは、透明な壁。一見なんにもない所でも、いきなり前へ進めなくなってしまうんだから。だから今までみたいに、あぶなくなったからといって簡単には逃げられない。当然敵はこの透明の壁にひっかかることはないので、敵を見つけたら素早くやっつけるしかない。またこの壁は、トビラの近くや強い敵の近くに多いので注意しよう。

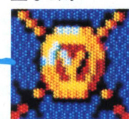
面全体は5段構造となっていて、下から上に行く程高くなっている。最上段へ続く階段の上に、四角いものがあるが、これはワープゾーンだ。ワープはこの四角の内の真ん中の所だけなので、ワープをしたくない時は、緑の四角の端の部分を通るようにしよう。

強いキャラクターは2匹でてくるけど、このうち、ジャーヌスは動きを止めることはできても殺すことはできない。だから動きを止めておいて、逃げるしかないんだけど透明の壁とのかねあいで、なかなかうまくいかない。何度もプレイしてどのあたりに止めれば逃げやすいか憶えることにしよう。ありがたいことに、この面にも"生命の泉"があるので、あぶなくなったら泉の水を飲むようにしよう。とにかくこの面は、透明の壁の位置をしっかり憶えることで比較的ラクにクリアできるようになるので、何度も何度もチャレンジしよう。

SCENE 7 CELLAR

ワープ先
DARK

ワープ先
DARK

ワープ先
ORDEAL
MAZE
RIDDLE

聖なる剣

▲攻撃力3、魔力の数4の剣。条件を満たさないと使えないけど魔法使いを倒すのに必要だ

魔法の霊薬

宝物庫の鍵

ワープ先
CASTLE
DARK

■モンスター

イドルム	イマーゴ	アルビドゥス	アルベンス・ペナ	ジャーヌス
4面を参照のこと	羽を左右交互にあげて、プレイヤーを攻撃してくる。ブーボのパワーアップしたものだ。	ルロル、キャネウスと同族キャラ。三種の中では最強のキャラクターだ。気をつけろ	こいつにもヒット・アンド・アウェイが有効だ。ブラーブス・ペナよりも耐久力が大きいぞ	6面を参照のこと

■セフィラを守るモンスター

イアルア

デカキャラのいる部屋に入ると、普通は戦闘モードに入る前に敵キャラの姿を見ることができる。だが、この面では姿を見ることができない。そればかりか、戦闘モードになってもいっこうに姿を見せない。魔法の力をかりて倒すしか、しかたがないと思うのだが。

CELLARが7面だ。6面から7面へ来ても画面的には全然変わらない。ただデザインが少し違うのでマップと照らし合わせてくれ。トラップも当然6面と同じように透明の壁も存在するし、ワープの四角もある。ここで新しく加わったトラップは、苦労して手に入れた鍵が無駄に使わされてしまうということだ。武器庫や宝物庫だと思って鍵を使って中に入ると、宝物や武器もなにもないんだ。鍵にはほとんど余りがないので、気をつけるように。このダミー倉庫をのぞけば、6面をクリアしてきたキミには比較的やさしく感じられるんじゃないかな。でもちょっと待て。ここは魔術師の城の中なんだぞ。じつはこの面はゲームを終わらせるためには絶対必要な数々の物があるんだ。まず第1は、魔術師を倒すのに絶対に必要な聖なる剣。これがないと魔術師は絶対倒せないからね。でもこの聖なる剣を、使いこなすには王子がある条件を満たしていないといけない。つまり、条件を満たすまでは使うことができない。第2の物は、全部は言えないのでぼかして書くからね。武器庫、魔法庫、宝物庫のそれぞれの鍵をすべて持っていても、開かない扉がひとつだけあるんだけど､ここに大きな秘密があるんだ。それは、その扉以外を全部調べればきっと答えが見つかるからね。

最後にこの面のデカキャラについて。なんと透明人間なのだ。画面では見ることができないんだぞ。

How TO Win

みんなモンゴルは統一したか。ジンギス汗第２回目は、アジア・ヨーロッパへ進出するぜ！

壮大な夢の構想まで、アトひと息。アナタは、大侵略者になれるか？

待望の第２弾は、アジア・ヨーロッパ編にドドッとなだれこみだ。おっと、その前にもちろん前号の記事を読んで、モンゴル統一までは終えているんだろうね。

エッ、まだ!? もう一度だけまとめてギュッと重要項目を書き並べるか、早くモンゴルを統一するんだ。

キミの帝国を診断する６つのチェックポイントは下のとおり。これをすべてクリアしても勝てない時……あとはリセット（やり直し）しかないぞ。

1. 城防御力・ＧＮＰを上限へ上げる。
2. 金があるなら兵を増やしておく。
3. こまめに他国のデータを見て調べる。（とくに戦争のあった国）
4. 兵糧（ひょうろう）は多めにストックしておく。
5. 兵数と同じくらいの金は常に持つ。
6. ジンギス汗の能力を使いすぎない。

国の状態を示すデータ

項目	説明
金　貨	毎春、徴税（ちょうぜい）や兵士への給与分だけ増減する。０になると他国へ侵攻できないので注意。
モラル	住民のモラルを示す。米、金、特産品を配ると上がる。高いと人口増加も大きいようだ。
住民数	兵士をふくめた合計人口数。春には増えるが、同時に食料もそれだけ必要となる。
兵士数	戦いに使える兵士の数。兵士は人口増加か、商人から雇うことでしか増えない。
兵士訓練度	訓練コマンドを使って上げることができる。次の武装度とともに初期には重要。
兵士武装度	商人から武器を購入すると上がる。訓練度と同様に合戦のとき高いと有利になる。
城づくり人数	城防御が、各季節にこの人数分だけ上がる。多人数を投入しておきたいところだ。
城防御力	合戦のときに城で守れば、防御力分だけ兵士が増えたのと同じになる。
町づくり人数	ＧＮＰが、各季節に人数分だけ上がる。春の徴税に影響するので、これも多人数投入だ。
GNP	1/2が春に徴税されて金になる。その国が裕福かどうかはここを見ればわかる。
食料づくり人数	秋の収穫数は、１年間にここに割り当てられた人数の累計。城づくり、町づくりとここが違う。
食料在庫	秋の収穫で増え、春には住民に支給され減る。０だと侵攻されたとき絶対負けるので注意。
特産品づくり人数	秋の出来高は、１年間にここに割り当てられた人数の累計。そんなに重要ではない。
特産品在庫	秋にできる。相場の高いときに売れば、いい金になるのでコツコツためておけばいい。

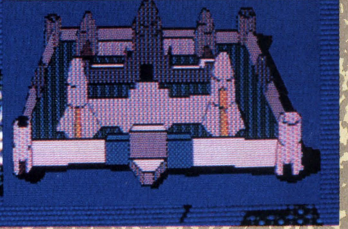
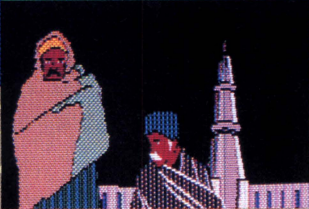
各データの関係

項目	説明
金の変化	毎春に、徴税分（ＧＮＰ×1/2）ー兵士給与（兵士数）ぶんの金が手に入る、これが０以下だとそのぶんだけ赤字となり、前にあった金が減る。それでも足らないときは兵士数が減る。
食料の変化	秋に人数分の収穫があり、春にはその中から住民数の1/2が住民に自動的に支給される。半数分もないときは住民数（もちろん、兵士、城、町、特産品作りの人数）が減る。

※各数値は、最高が999と決まっていてそれ以上は上がらない。

ジンギス汗よアジアの夜明けは近いのだ!!

オャッ、どこかで見たと思ったら日本だった。源頼朝に勝てるかな

この建物は寺か城かな？　現在のベトナムあたりの地域だ。

現在のチベットあたり。山が多くてなかなか攻めるのが大変？

隣国はすぐに手に入れるべし

モンゴル内からアジアへ画面が変わると、君の帝国はまたもや14国の中の１国という悲しい立場になっている。でも安心しろ、前回より兵士数、金、城防御力、ＧＮＰなどが良くなっているはずだ。これは、モンゴル編で統一したすべての国のデータを合計してそれを10分の１にして示しているからだ。

さてアジアの北の辺境にいる君は、まずお隣りさんの内情を見ることから始めよう。前号に書いたとおり、金、兵士数、兵糧、城防御力などをオールチェック！　どうだ、スタートしては、まわりの西遼、ウィグル、西夏などは君の国に比べてメチャンコ弱いはずだ。これこそ最大のチャンスなんだ。

とにかく弱いうちに占領だ!!　商人がいれば特産品を売り、金を手に入れ、兵を雇って攻め込むのがいいし、いなくてもとにかく積極的に国土を広げよう。少なくとも前にあげた３国のうち２国は、でだしの２年間で支配下に置きたいところ。思いきって３～４国というのも考えられるが、欲張ると兵力を分散しすぎて反撃をくらい、もとの１国に逆もどりというしょ～もない結果もありうるぞ。

この初めのチャンスを生かせるかどうかというのは、統一までの年数に大きく影響する。だから最初２年間は後半の４～５年と同じと考えて、命令の順番を効率よく考えよう。

ジンギス汗のアクロバット!?

やった、これで帝国も３～４国に広がった。ここまででまず各国の整備に入ろう。なにしろ貧しいから簡単に占領できたけど、貧しいままじゃどうにもならない。なんといっても、次はこれらの国が前線基地になるんだからね。

貧しい国は前号で書いた方法でうまく整備して、国力を上げればいいんだ。しかしここで問題になるのが、国は複数でもジンギス汗はひとりということ。このゲーム、その国では１季節には３回しか命令をだせないから、１国に腰をすえて整備していっても、すべての国を良くするには時間がかかってしまう。じゃーどうすればいいか。

なんと１季節に３回以上命令はだせるんだ。ある国で２回命令をだしたら、３回目は他の支配国へのジンギス汗本人の移動命令にする。そうするとうまくすれば移動先へ順番が回ってきて、同じ季節に違う国でまた命令がだせる。これをくり返せば、１季節に９回以上命令をだすことも可能というわけだ。国の順番は毎回ランダムだし、最初に回ってくる順番が遅ければ、それだけ確率も減るからいつもうまくいくというわけじゃないが、筆者の経験だと２～３倍の早さでことが進むから試してみてくれ。まさに狭義的アクロバットだねこれは。

こうした間にもファーブルよろしく他国の情勢をまめに観察しておこう。あぁなんと憎い人の世の争いごとよなんてつぶやいているうちに、10 国ぐらいに分かれていたものも弱いところが淘汰されて主な２～３国に統一されているはずだ。そうなったらやっと本番。残っている主要国のうち、支配下国の多いところを攻め滅ぼせば、楽にアジアの過半数は確保できるはず。この方法はもちろん次のヨーロッパでも通じるもの。徳川家康の昔から、全国を統一する早い方法というのはこのような“タナボタ”方式が一番イイ。

長い遠征もヨーロッパの地で幕を閉る

ここはギリシャ正教の土地。もうヨーロッパの雰囲気。

砂漠の国だね。現在のエジプトあたりの地域。

もちろんこれはトルコ。ここから西欧へ進撃だ。

北コースにするか南コースにするか

最後のヨーロッパ編では、モンゴル帝国はいままでと違い、なんと右端にある国から始まる。マップを見てもらえばわかるように、この初めの1の国はその北のキプチャク国（14）と西のセルジュク連邦（2）にしか接していない。つまり北か西へ進出しないと中心部へは出られないというわけだ。だからでだしはアジア同様とても重要になるぞ。ヨーロッパ編でも前と同じに積極的に動いて、この“入ロ”2国を早く支配下におくことが肝心だ。そして支配下においたならば、やはり同じくよく整備しておこう。ここまでが、ヨーロッパ編のファーストステップ。

うまく2国を支配下に置いたら次のステップだが、コースは2つあるぞ。北のキプチャク国からキエフ公国(13)ハンガリー(10)、神聖ローマ帝国(8)とヨーロッパ中心部へ北回りでアプローチするコース。西のセルジュク国から南のアユーブ朝(4)、アルモハード帝国（5）へ伸びていき、スペインあたりからヨーロッパへアプローチする南回りコースだ。どっちにする。エッなぜここだけ進出コースを決めるかって？　なぜなら今までと違い、画面の中央に通行不可能の地中海があるからさ。このため、1度ハンガリーあたりからモンゴル国（1）へもどろうとすると、スペイン方面から南に入っていくか、ぐる〜っと北回りでくるしかないというめんどうくささ。だからまずどちらか一方からかたづけていき、その余勢をかって次へというのがベストになるね。

この2コースはどちらがいいというのはいえない。それぞれ損得があるからだ。北回りコースは行く先の国がお金持ちだ。人口、GNPなどのこのゲームの基本ラインもだいぶ高い。南コースは、国の数が少ないから手間はかからないし、すぐにヨーロッパの中心部へアプローチできる。

まるでパック旅行だけど、君はどちらからいく？

将軍はうまく使えばいいが……

ゲームが進むと占領した国も多くなってくる。もちろんそれに比例してジンギス汗の仕事量も増加するという公式はわかるよね。これを少しでも減らすのが将軍だ。

その将軍だが、できることは2つのみ。任命された国を管理することと、戦争をすることだけだ。その上これらもある程度ジンギス汗が下準備をしないとうまくいかない。本当にできの悪い部下をもったと思ってあきらめるしかないが、それでもうまく使えばそれなりに役に立つんだ。

ジンギス汗がいかなくても、大兵力を指揮されて他国に攻め込ませれば、合戦モードもなしに楽に支配下にすることができる。これはなんといってもあのめんどうな合戦をしなくていいからゲームのスピードアップになってなかなかイイ。

国の管理にしてもそれなりにやってくれるから、あるていど金、兵士、兵糧、

特産物がたまる春や秋には、自国に移動コマンドを使って集中させれば大兵力も夢じゃないというわけだ。ただし住民数、兵士数には上限があるから注意して集めよう。

ところでさっき「うまくつかえば…」といったけど、統一まであと少しという時に意外に問題になるのもこの将軍だね。なんと、反乱を起こして独立するんだ。何が問題かってこれほどやっかいなことはない。だいたい反乱が起こるのは中心部の裕福な国だし、すぐにまわりへ“反乱の輪”を広げるから頭痛いよ。

でもこの反乱もよく注意してれば最少必要限度ですむんだ。まず決して自国以外に強力な（300～400以上）兵力を置かないこと、それからなるべく中心となる国にはあとから入った将軍ではなく、スタートの時にいた将軍を置こう。この将軍たちはあまり裏切らないみたいだ。

どうやらなんとかヨーロッパも統一できたかな。この三部作を完全に攻略できたら他の作品にも挑戦してほしい。そうすれば君にも歴史シミュレーションの面白さがわかってくれるはずだ。

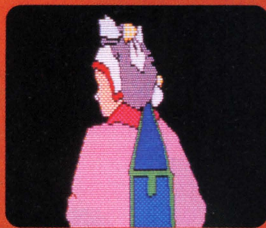
彼女たちの顔を見て、ちょっとひと休み

アジア

この人が本妻？ とでもいう人。モンゴルの女性はがっしりしてる。

中国の美女。うん日本人好みの顔してるね。

こちらはビルマ産。一国に一人美女がいるから戦争も楽しい。

ヨーロッパ

少し悲しそうなこの子はキプチャク国の姫だった。

ここまでくると、ハーレムの美女も20人以上。ちなみにトルコ姫。

別にこの美女集めに意味はないけど、いいね。カワイイ砂漠の姫。

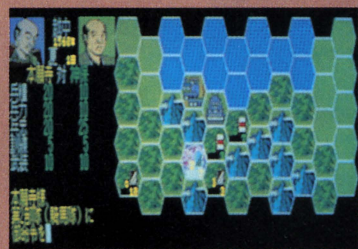
歴史シミュレーションはこれでバッチリ!!

この㈱光栄という会社からは、現在までに戦国時代もの、このジンギス汗もの、前に紹介した三国志ものの3作品が歴史シミュレーションとしてでている。いちおうこの3つともプレイしてみると、デザイナーの思想というものがわかるからおもしろい。またそれがわかればそれなりのゲーム攻略法が成立するんだ。

たとえば、この3作品には共通して「相場」というものがでてくる。シミュレーション的にはどうみても戦国時代に全国規模の市場なんてものがあるのはおかしいが、ゲームとしてはそれはそれなりにイベントになっておもしろいわけだ。つまりこのデザイナーは、この相場を使ってうまくこのゲームをプレイしろと僕たちに向かって言っていることになると思う。それなのにまったく相場をいじらない（売り買いしない）でゲームを進めていったって勝てるわけがない。

こういうふうに、とくにシミュレーションゲームの場合は、またほかのRPGなんかでもいえるけど、デザイナーが僕たちプレイヤーに投げてくれたボールをどう打つかということがそのゲームをプレイするということだと思うんだ。相手がどういうボールを投げるのか、そして投げられたボールをよく見て打たないと、ゲームをプレイしていてもちっとも楽しくない、勝てない。

だから、これからシミュレ実ションゲームをプレイするときは、そこにある“球種”を見きわめて、どうすればどれだけうまく打ち返すことができるかと考えながらプレイすることがいいんじゃないかな。

こんどはこのデザイナーがどんなボールを投げるか、僕は楽しみだ。

㈱光栄からは写真の「信長の野望」と「蒼き狼と白き牝鹿」「三国志」の3作品が、歴史シミュレーションとしてでている。今度パワーアップ版「信長の野望」を考えているそうだ。

How TO Win

アーケード版

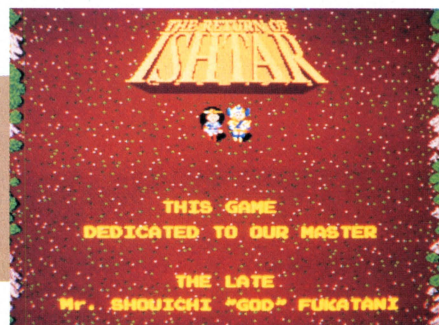
ザ・リターン・オブ・イシター

第2回

今月はページ数は少ないが、中盤のポイントとなるマップはあるわ、秘密情報はあるわで、中味はスッゴク濃いのだ。読んだらきっとHeat Headになるぞ！

4つの部屋のMAP公開だぞっと

『ザ・リターン・オブ・イシター』の第一人者、ＫＥＩです。現在は128の部屋をカタッパシから調べて、部屋のつながりやトラップ等の徹底解析を行っている。その成果も、この連載のなかで紹介していくので、お楽しみに。それから「そろそろエンディングを出してもよろしおまっせ」と、㈱ナムコ様からいわれたので（いつもお世話になっとります、ヘコヘコ）、2カットだけ見せる。でも、まだクリアしていない人の楽しみのため、全部は見せないぜ。

さて、先月号で「わかんないよ～」といっていたスペルの一部が解けたので、報告しよう。まず“Reincarnation”。これは、塔内のすべての部屋のタイムを、120まで戻すスペルだ。そして、“Dispel Magic”。これは、ピンクスライムなどの呪文を受け、ギルの防御力が下げられたとき使うと、防御力が元に戻る。

あと、ギルの能力が下がってこまっている人が多いみたいだけれど、これは“Heat Body”を使ったときと、ハイパーメイジの呪文を受けたときに起きる現象。こうなったら、次にゲームを行うとき、ギルの能力が下がる前のパスワードを打ちこむしかないだろう。

それから秘密情報をひとつ。No. 35の「KNIGHTS' CHAMBER」には、プログラマーの内藤さんが隠れているぞ。見つけるためには、ある呪文を使わなくちゃいけないんだけどね。

では今月のメインエベント。前半64部屋のうち４部屋を選んで、その解説をしてみよう。あ、質問や情報のハガキも送ってよねー。では。

SLAVE PEN

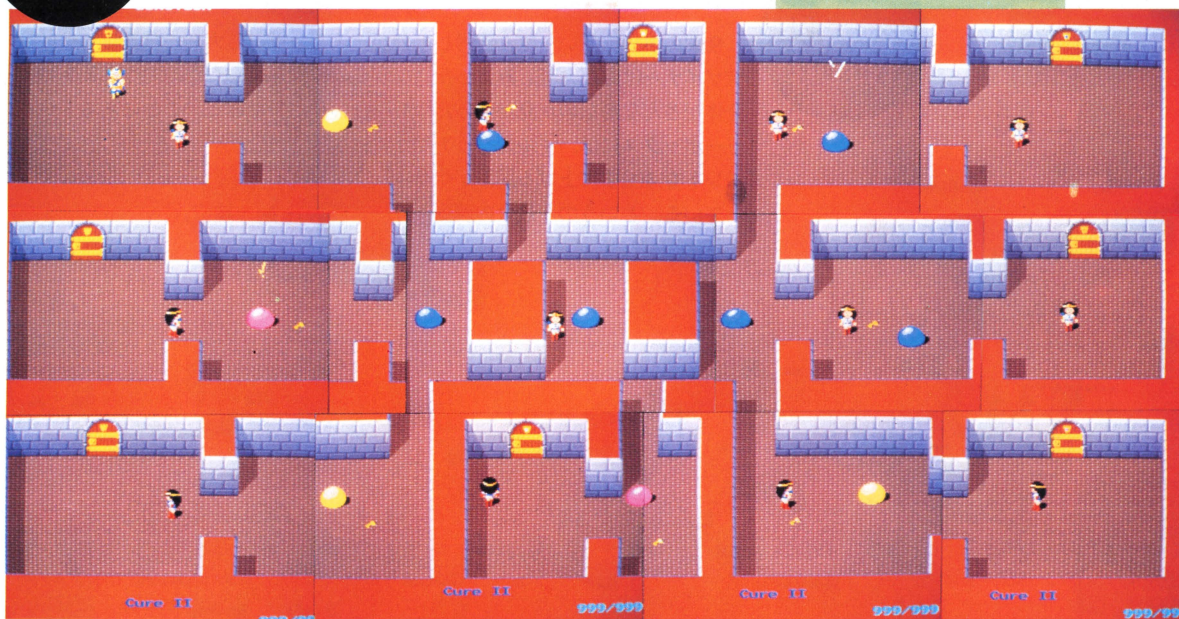
No.12 ブルーの鍵はどこにある!?

この部屋から行ける部屋
No.5 BANQUET AREA
No.14 SECRET CHAMBER
No.15 KITCHEH

この部屋は、左右の端がループしていて、目印になる扉が、まん中の通路にいると見えないという、とってもいやらしい構造になっている。また、青の鍵は壁の影になっているので、見のがした人もいるんじゃないかな。

モンスターは、ライトバイオレットとブラックバンパイア、そしてブルーナイトの3種類だ。

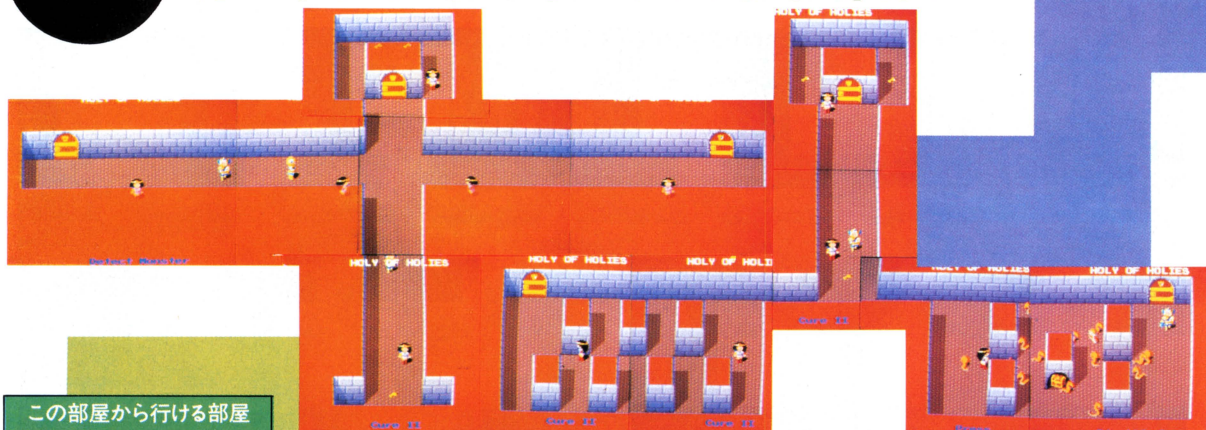
JUNCTION

No.37 いわば前半部の要(かなめ)、8つの部屋に行けるぞ

この部屋から行ける部屋
No.34 UNDEAD GRAVEYARD
No.35 KNIGHTS' CHAMBER
No.36 INVIOLATE AREA
No.38 CHAPEL OF EVIL
No.39 TEMPLE OF CHAOS
No.40 SACRED CHAMBER
No.41 SHRINE OF EVIL
No.42 SPECTER CELL

『ザ・リターン・オブ・イシター』には、扉が8つある部屋が合計8部屋あるけれど、その扉がすべてほかの部屋に通じているのは、この部屋だけ。あとは扉の一部がダミーだったり、元の部屋の別の場所に戻ってしまったりする。そして「MAIN GATE」に行くには、この部屋を必ず通らなきゃなんないのだ。いわば前半部分の要(かなめ)となっているのが、この「JUNCTION」なのだ。

モンスターは、3種類のスライムが登場するだけだから、楽勝。“Sleep”をかければ、あとはカイだけで行動して“Press”でも使えばいいってわけだ。

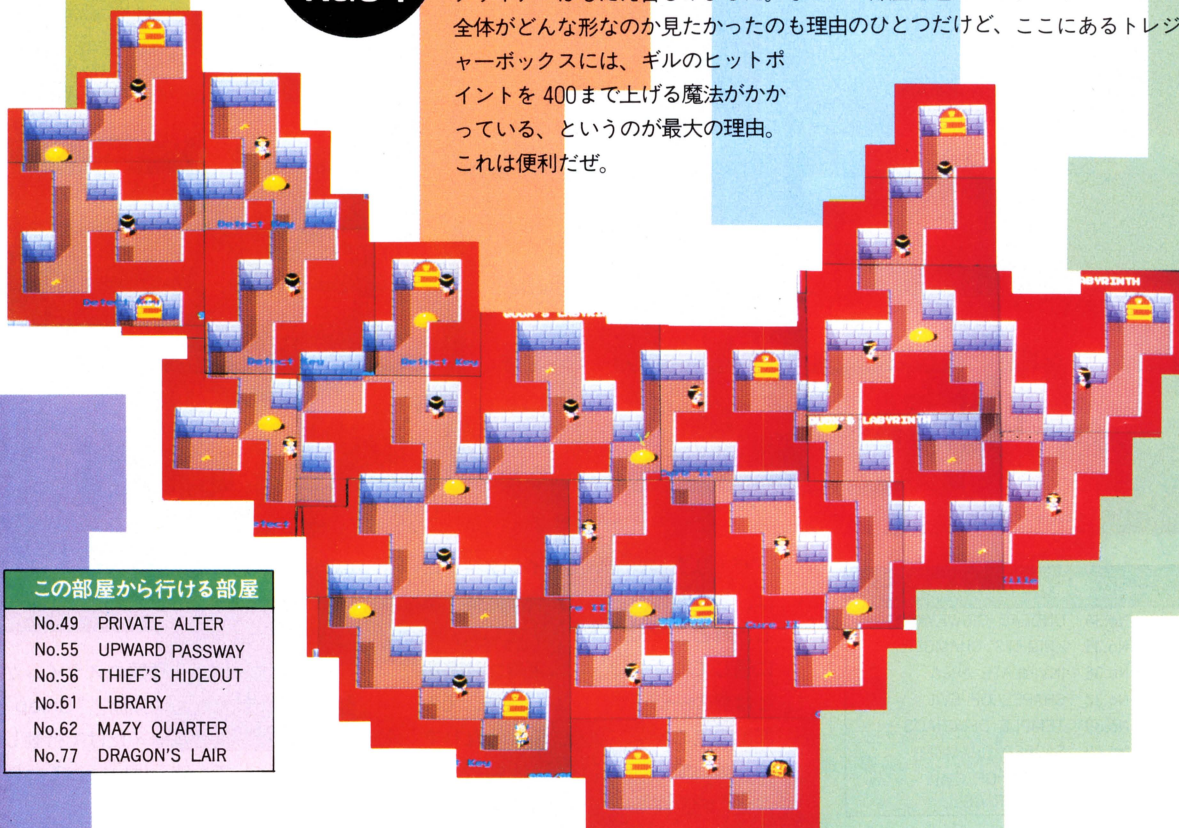
HOLY OF HOLIES

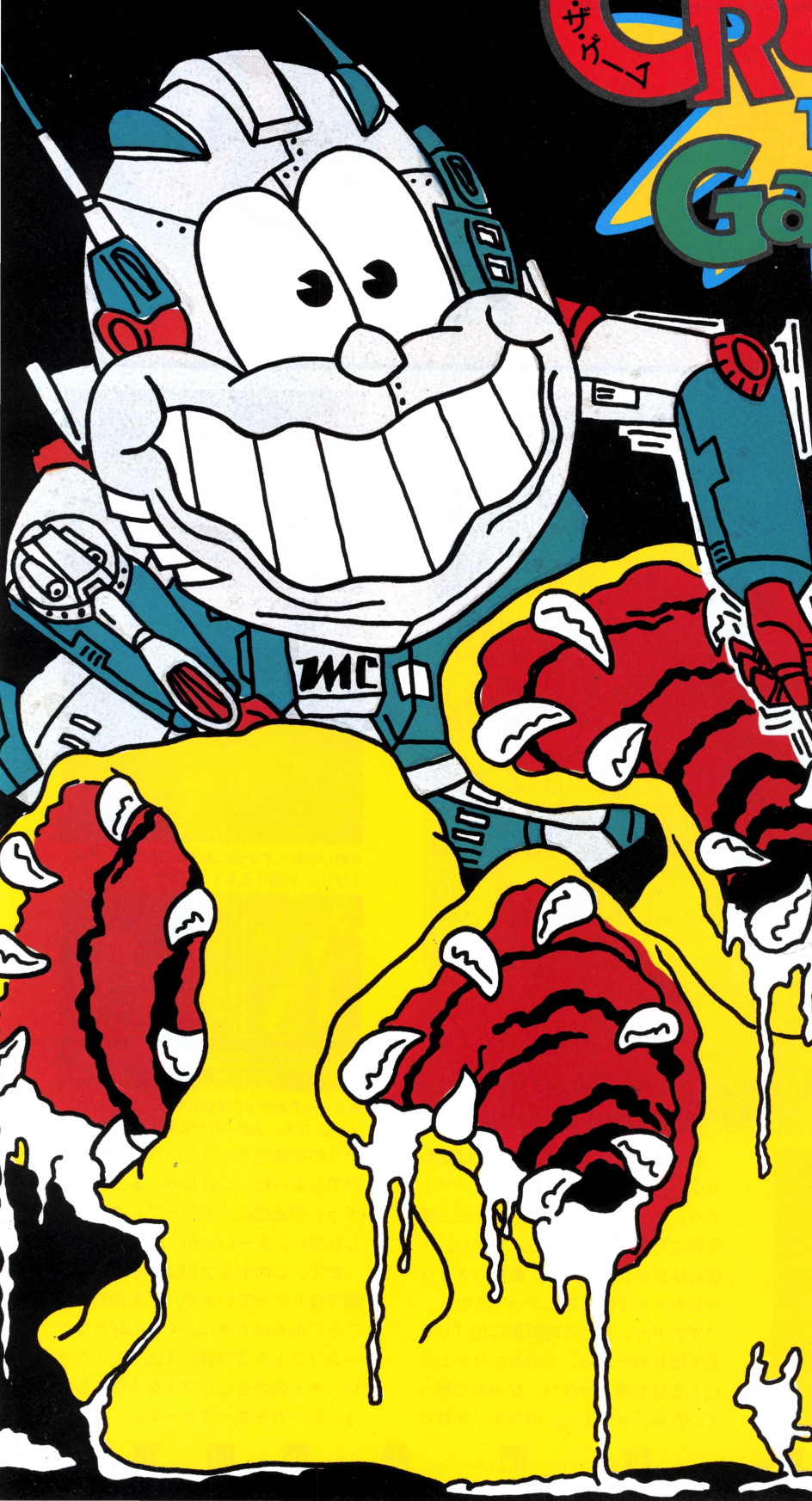
No.46 赤いトレジャーボックスの中味は!

この部屋から行ける部屋	
No.22	THE STAIRCASE
No.45	CHANTRY
No.46	HOLY OF HOLIES
No.46	HOLY OF HOLIES
No.46	HOLY OF HOLIES
No.46	HOLY OF HOLIES

ここは、2つのブロックに分かれている。その片方には、敵がまったくいないので、気が抜けてしまうよね。鍵は左のブロックの上の扉のそば（壁の影になっているので見えない、注意）にある。右のブロックにはオレンジスネークがいて、赤いトレジャーボックスを守っている。これを取ると、カイの経験値を上げてくれるのだ。

QUOX'S LABYRINTH

No.64 デザイナー泣かせの大迷宮

今回のマップでいちばん苦労したのが、ここ。撮影も大変、写真をつないだデザイナーはもだえ苦しみました。なぜこの部屋を選んだか、つうとですね、全体がどんな形なのか見たかったのも理由のひとつだけど、ここにあるトレジャーボックスには、ギルのヒットポイントを400まで上げる魔法がかかっている、というのが最大の理由。これは便利だぜ。

この部屋から行ける部屋	
No.49	PRIVATE ALTER
No.55	UPWARD PASSWAY
No.56	THIEF'S HIDEOUT
No.61	LIBRARY
No.62	MAZY QUARTER
No.77	DRAGON'S LAIR

クラッシュ・ザ・ゲーム
Crush THE Game
夏休みも終わり、いよいよ新学期。でもゲームフリークには夏の終わりはこないのだ！　ぞくぞく登場する新作ソフトに今回もアタック！　アクション、RPG、AVG、なんでもかんでもやったるぜ！
MC
イラスト／富岡孝雄

今月のREADER'S Soft Top 10

またまたRPGが上位を独占。しかし、下位には新作AVGが登場！波乱ぶくみのトップ10。乞う御期待！

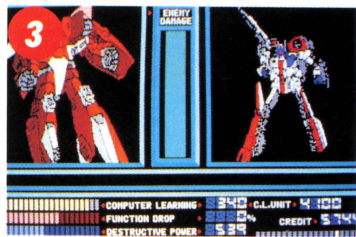
⬆上昇 ⬇下降	先月の順位	ソフト名(メーカー)	種類	総得票数	得票数
㊀1位	1	ザナドゥ（日本ファルコム）	ロールプレイング	2033	394
㊀2位	2	ハイドライドII（T&Eソフト）	ロールプレイング	1410	202
⬆3位	9	ブラスティー（スクウェア）	ロールプレイング	337	168
⬇4位	3	ドラゴンクエスト（エニックス）	ロールプレイング	380	155
⬆5位	7	ウイングマン2（エニックス）	アドベンチャー	312	145
⬇6位	4	グラディウス（コナミ）	アクション	458	135
⬆7位	14	レリクス（ボーステック）	ロールプレイング	137	93
⬆8位	—	アルファ（スクウェア）	アドベンチャー	103	86
⬆9位	16	北斗の拳（エニックス）	アドベンチャー	122	85
⬆10位	12	ファイナルゾーン（日本テレネット）	アクション	120	78

Crush The Gameでは以下のような機種を対象にし、また表記を略して使っています
PC9801シリーズ(PC9801/E/F/M/U/XA)
PC8801シリーズ(PC8801/mkII/SR)
PC8001シリーズ(PC8001/mkII/SR)
PC6601シリーズ(PC6601/SR)
PC6001シリーズ(PC6001/mkII/SR)
FM7シリーズ(FM7/NEW7/77/AV)
X1シリーズ(X1/D/C/turbo)
MZ1500
MZ2000/2200
MZ2500
SMC777/C
MSX/MSX2

あいかわらずトップ10の上位は変わらない。なにしろもう数カ月も「ザナドゥ」と「ハイドライドII」が1位2位を独占しているのだから。しかし、下位には大きな変動あり。新作のAVGがじわーって感じで上がってきた。「ザナドゥ」などの得票数にかげりも見えはじめたから、このあたりが上位にくる日も遠くはない。なーんて思っていたら、「ザナドゥ」のシナリオIIというのが発売されるという情報がとどいてしまった。これじゃ。また「ザナドゥ」が上位にいすわってしまうかもしれない。まーいいか。

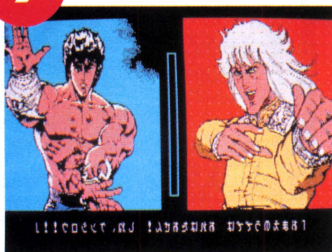
さて、このトップ10はみなさんの投票でなりたっています。編集後記のところにあるハガキに、キミの好きなゲームソフトを3つ書いて送ってください。キミの好きなソフトを1位にしよう。おハガキまってまーす。

▲あいかわらずトップにいすわるのは「ザナドゥ」。シナリオIIも発売間近だぞー

▲あいかわらず2位にあまんじている「ハイドラII」。内藤さんもくやしかろーって

▲じりっとあがって3位になった「ブラスティー」。でも、上のふたつは重そうだ！

アクション　アドベンチャー　ウォー・シミュレーション　ロールプレイング　シミュレーション　ミュージック　教育　ツール　ノンセクション

今月のスポットライト

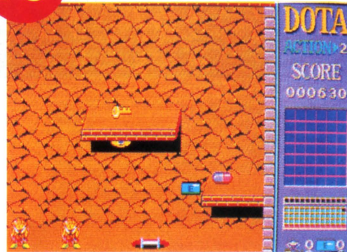
9 北斗の拳

8月号でHow To Winした「北斗の拳」が、じりっじりっと得票数をのばして9位に入ってきた。AVGとしてはちょっと首をかしげたいところもあるけど、コミックの人気は絶大だから、まだ上位に上がる可能性は大だね。

このゲームで一番キミたちがひっかかるのは、やっぱり秘孔の位置だろう。この位置はHow To Winでも少しヒントを教えたけど、どうしてもクリアできない人は、エニックスにヒント券を送ろう。完璧な答を送ってくれるよ。このゲーム、答がなくちゃクリア不可能だもんね。

17 ファンタジーゾーン

9月号のセが情報局で徹底紹介した「ファンタジーゾーン」が17位に上がった。このコーナー初登場のセガマークⅢのソフトだ。最近ファミコンのゲームがつまらなくなったと思っている人にはオススメ。

武器などの買い物をしてパワーアップするというRPG的な要素を取り入れたお買い物アクションゲーム。各面の終わりにはデカキャラも登場するんだ。独特の色づかいをしたキャラクターは見ものだぞ。ラストシーンを見たい人は、9月号を読んでじっくりがんばってみてくれ。セガユーザーの人はがんばってハガキを送ろう。

18 冒険浪漫

9月号でHow To Winした「冒険浪漫」が18位まで上がってきた。ファミコンなみの抜群の操作性。美しいグラフィック。軽快なBGM。豊富なモンスターとアイテム。そして、ゲームに秘められた謎。どれをとってもピカーのゲームだから、もっと上位にきてもおかしくないのだ。ただこのゲーム、セーブができない。これには編集者泣きました。How To Winのマップを撮る時に苦労しましたよ木下さん。でも、そのおかげで何度でも楽しめそう。ひさびさの秀作アクションゲームといえそうだ。

今月のヒットパレード

ファミコンは新作ソフトがいきなり上位。パソコンはMSXの「グラディウス」強し！

ファミコン編

	キデイランド(原宿店)	博品館(銀座)
1	魔界村	バレーボール
2	バレーボール	バベルの塔
3	スーパーマリオ2	スーパーマリオ2
4	がんばれゴエモン! からくり道中	魔界村
5	ワルキューレの冒険	ドラゴンクエスト
6	東海道五十三次	スターソルジャー
7	バベルの塔	東海道五十三次
8	ソロモンの鍵	ゲゲゲの鬼太郎
9	スーパーチャイニーズ	ゼルダの伝説
10	ゲゲゲの鬼太郎	スーパーチャイニーズ

パソコン編

	西武百貨店(池袋)	ヤマギワ・ソフトショップ(秋葉原)
1	グラディウス	グラディウス
2	レリクス	覇邪の封印
3	ザナドゥ	レリクス
4	テグザー	アルファ
5	ウイングマン2	スーパーランボー
6	ザ・キャッスル	賢者の遺言
7	魔法使いWiz	ファイナルゾーン
8	アルファ	テグザー
9	地球戦士ライーザ	地球戦士ライーザ
10	冒険浪漫	A列車で行こう

協力店 キデイランド(原宿店)/西武百貨店(池袋店・コンピュータフォーラム)/ヤマギワソフトショップ(秋葉原)/博品館(銀座)(7月発売分)

T=カセットテープ D=ディスケット(数字はインチ数) R=ロム・カートリッジ

山下章のちょっとマジメに遊戯随筆(ゲームエッセイ)
実力派ソフトハウスのデビュー作!!

▲この華麗なる変形シーンを見てくれ!!

ウイバーン

PC8801シリーズ X1シリーズ } 5D 6800円

アルシスソフト ☎0956-22-3881

「サンダーフォース」に「プラズマライン」――パソコンゲームに通じている人なら、１度はこの２作の名前を耳にしたことがあるだろう。どちらも長崎の実力派ソフトハウス、テクノソフトの代表作だ。このたび、そのテクノソフトの中から、アルシス・ソフトウェアという新しい会社が誕生した。もともと３Ｄ表示などには定評があったメーカーだけに、技術力の高さはいうまでもない。そのアルシス・ソフトウェアの処女作が、この「ウイバーン」なのだ!!

ゲームの舞台は、近未来の地球。突然出現した正体不明の怪物たちが、首都ガバメントシティの中枢機能である"パワープラント・タワー"を狂わせた。一刻も早く、パワープラント内のコントローラーを正常化しないと、地球が消滅してしまう。超能力者たちの集団「ＩＭＣ」の一員であるキミは、愛機ウイバーンに乗りこみ、タワーへと向かった……。

と、これがおおまかなゲームストーリーなのだが、なるほど、技術力を売り物にしているソフトハウスだけあって、この作品の完成度は非常に高い。フルカラーの全方向高速スクロール、ＲＧＢ２枚の重ね合わせによる３Ｄ迷路の表現などは、まさに逸品(いつぴん)だ。ゲームの内容も、最近のヒット作のおいしい部分を寄せ集めたような感じで、まずは合格点。しかし、あまりにも露骨にマネしているのが、多少気になる。外の世界は「テグザー」、迷路内は「シーナ」、デカキャラは「ザナドゥ」……etc. 他の作品のウリの部分を集めすぎたばかり、この作品のインパクトがどうしても弱くなっている感を強くするのだ。

▲ここがゲームのスタート地点である基地。最初は、どの武器を持っていくか選ぶべし

▲外の世界は非常に広い。全部で６面あり、それぞれいたるところに迷路の入口がある

SCENE 1

外の世界でウイバーンを鍛えろ!

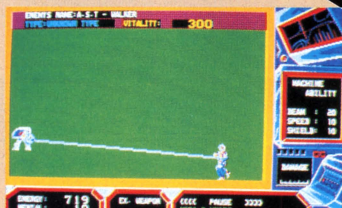
さて、ここからは、How To Winっぽい要素をふくめながら、ゲーム内容を紹介していくぞ。(いきなり文体も変わっちゃったりして……)

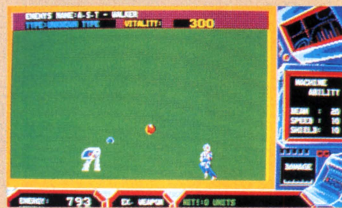
まず外世界では、上空にある自分の基地の位置をよく覚えておこう。ここへ入るだけで、いつでも自分のエネルギーを回復することができるんだ。また、自分の持つ武器を選択するのも、ここでのたいせつな仕事だ。

ところで、ウイバーンははじめはメチャクチャ弱い。だから、弱い敵を倒して、少しずつ自分のMENTAL(精神状態)やABILITYを上昇させていかなければならないんだ。こうやって書くと、なんか難しそうに思う人がいるかもしれないけど、要はカンタン、外世界をさまよっている怪物の中から、ウイバーンの攻撃でダメージをあたえられる敵を探しだせばいいのサ。なかには、いろいろなアイテムを隠し持っている怪物もいるから、1匹1匹ていねいに倒していこう。こうやって地道にウイバーンを鍛えていかなければいけないところなんかは、RPG的な要素が強いね。

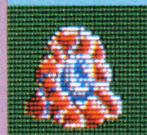
そうそう、はじめのうちは、あんまり高級な武器は使わないように。ABILITYがともなわないと、みずからダメージを受けることもあるゾ。

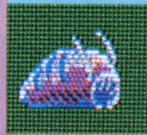
Crush THE Game

戦闘

▲いつでも使えるレーザービーム。破壊力は、それほど強くない

▲メガプレッシャー・バズーカ(重力砲)、アトマイザー(原子破砕砲)、アニヒレーター

▲ソニックライフル(衝撃弾)。赤と青に点滅しながら飛んでいく

▲バスター・ライフル(エネルギー砲)、ハイパーフレーム・プロジェクター(ナパーム弾)

モンスター

BEGEY SMALL: 目のまわりに岩がこびりついた怪物

AST-WALKER: スターウォーズに出てきそうなメカ

INDIGO SLUG: 群れをなしていることが多いナメクジ

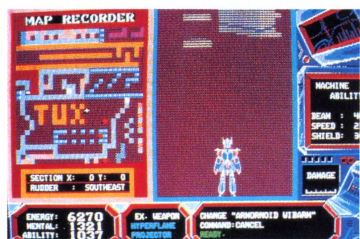
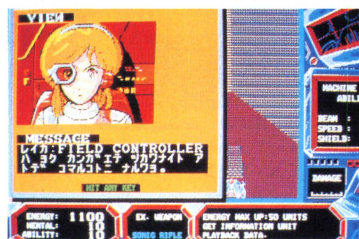
SEARCHER BALL: 空間を浮遊している警備ロボット

3D迷路でアイテムを集めろ!

おつぎは、3Dの迷路の中。ここがこのゲームのポイントだ。画面左側に表示されるマップをたよりに、迷路内を歩き回っていると、いろいろなアイテムを見つけだすことができる。そのいずれもが、ウイバーンのパワーアップ、あるいはゲームを解き終えるのに欠かせないものだ。たとえば、エネルギーユニットというアイテムを拾うと、ウイバーンのエネルギーの最大値がいくつかずつ上がっていく。だから、外世界で敵と戦う前に、いきなり迷路内に入って、ウイバーンをパワーアップさせるのもいいかもね。

それから迷路内には、ときどき、PLAYBACK DATAというアイテム(?)が落ちている。これは、キミの仲間が死に際に残していった、情報ユニットなんだ。ひとつひとつ順番に拾っていけば、このゲームの詳細がしだいに明らかになってくるゾ。

だけど、そう簡単に迷路内を歩き回らせてくれるほど、このゲームは甘くない。迷路内には、いろいろなトラップがしかけられているのだ。まず第一にあげられるのが、要所要所を守っているデカキャラ、はっきり言って、コイツラは強い! ウイバーンがかなり強くなってからでないと、倒すことはできないであろう。はじめのうちは、デカキャラの上空を飛行して、通過するしかない。

また、ちょっとやっかいなのが、ワープゾーン、たしかに、ワープゾーンを利用しないと行けない場所もあるけど、ワープゾーンがあるために奥へ進めない通路なんていうのもあるんだ。それ以外にも、通り抜けられる壁、キーユニットがないと進めない道、などまだまだ謎は深い。

▲これがRGBの2枚を重ね合わせた3D迷路。なかなか迫力があるぜ!

▲プレイバック・データを拾うと、こんなふうに情報を得ることができる。覚えておくべし

アイテム

デカキャラも出るぞ!

BIGEY

▲BIGEY SMALLの親玉。電磁波による攻撃には気をつけろ!

TRYSNALE

▲3つの口を持った巨大なナメクジ。たくさんの弾を撃ってくるので要注意

R.DESTROYER

▲デカキャラの中で最強のロボット。ラウンドクリアするためには、ある場所のコイツを…

RPG、マカカーラここに誕生す

摩訶迦羅（マカカーラ）

PC8801シリーズ / PC8801SRシリーズ　5D 7900円

マジカルズゥ ☎0488-85-5222

東洋の神秘がいまRPGとなったのだ！

マジカルズゥというソフトハウスの名前を聞いて、どんなゲームが思い浮かぶかな。そうあのＳＦロールプレイング「スクリーマー」を出したソフトハウスだ。このソフトハウスからロールプレイングゲームの第２弾として、「摩訶迦羅」が発売される。題名の“摩訶迦羅”をなんて読むかわかるかな。これで“マカカーラ”と読むんだ。題名のイメージでわかるように、舞台は、東洋なんだよ。フィールドは２Ｄで、洞くつや建物内は３Ｄメイズというウルティマタイプのロールプレイングなのだ。また、はまってしまうゲームがここに誕生した。

“マカカーラ”伝説

まずゲームの背景となる舞台とストーリーを紹介しよう。日本をふくめた東洋が舞台となっているみたいだけど、残念ながら、日本マップは出てこない。でも武蔵や、五右衛門といった日本のおなじみのキャラクターが登場するぞ。

初めにアートマンがあった。アートマンの意志により、聖仙ヴィシュヴァカルマンが現れ、永遠なるものを創造した。やがて、永遠なるものからヴァシヌが生まれたのだ。ヴァシヌの臍（へそ）からブラフマンが生まれ、ブラフマンの眉間（みけん）からシヴァが生まれた。ブラフマンは世界を創造し、ヴァシヌは、それを維持し、シヴァはそれを破壊し始めた。シヴァは世界を破壊せんがために、戦神インドラを引き入れ、ヴァシヌの持つ不老不死の薬アリムダを奪い取って悪の権化（こんげ）である阿修羅（あしゅら）にあたえた。阿修羅はその力によって世界の一部を破壊した。破壊された世界は、３つの魂と12個の破片と４つの塵となり、散らばった。そのあとには、暗黒が広がったのであった。という所からゲームはスタートする。主人公の青年は、城主よりさらわれた姫を助けてほしいと頼まれ、探索の旅へと出発することになる。姫を助けるためには、魔物と戦わなければならない。無事に姫を助け出すことが、青年に課せられた使命なのだ。旅を続けるうちに青年は、姫を助け出すためには、阿修羅と戦わなければならないことを知るのだが……。

ということで、キミがその青年となって、姫を無事に助けることが、ゲームの目的なのだ。でも、簡単には助け出せないぞ。自分を鍛えて、多くの謎を解いてこそ目標達成へと近づくことができるのだ。東洋を舞台としたロールプレイングゲームだけに、きっと身近に感じることができるぞ。出てくるモンスター（モンスターというよりも怪物と言ったほうがこのゲームにあっているね）も当然東洋系であることもつけ加えておこう。とにかく奥の深いＲＰＧなのだ。

▲これがマカカーラのフィールド画面。一ノ国を歩いて探索しているところなのだ

▲城内部、建物や洞くつの中に入ると３Ｄ表示となる。迷わないためにはマッピングが必要だ

▲この妖しげな美しい女性はいったい誰なのか。どことなく不気味な感じがするね

序盤のおおまかな流れを見てみよう

まず、摩訶迦羅というＲＰＧの概要をのべてみよう。

舞台は、何度も言っているように、東洋のようだ。仏教色が濃く、日本人には親しみやすい設定となっている。西洋系のＲＰＧにおける剣をチャンバラに、魔法を法力に、塔を城にと置き替えてうまくアレンジしてある。こうして考えてみると、日本をふくめたアジアというのはＲＰＧにはうってつけの舞台だったんだということがよくわかる。

次はキャラクターについて見てみよう。登場する敵キャラは全部で60種。武蔵や五右衛門が登場するのだ。キャラのうち数種類はグラフィック画面も登場する。このグラフィックは、スクリーマーの時のイメージにとても似ているけど、東洋の神秘みたいなものを感じることができるぞ。僧のなかにはわれわれに、ありがたい説教をしてくれる人もいるから、素直な気持ちで考えながら聞かせてもらおう。グラフィック画面で登場するキャラクターは、重要である場合が多いので、一度行って反応がなかったからといって、二度と行かないなんてことがないように。

持ち物やステータスによって反応が違うということをおぼえておいて、何度も足を運んでみよう。とにかくこのゲームは人々との会話が非常に重要なので、いろんな人に何度も話しかけてみよう。もちろん情報はメモしておくようにね。そうそう、中でもおもしろかったキャラクターは、池に棲んでいる精霊。キミが池に行くと、金のオノを持って出てきて、このオノがキミのものかをたずねてくる。当然どんな対応をしていいかわかるよね。

さて、いよいよわれらの主人公の青年についてのべてみよう。冒険するのはひとりだけなので、おのれの力のみがすべてとなっていくのだ。主人公の青年には10項目のステータスがあり、それぞれの値によってその時の状態を表している。H.Pというのは生命力、POWER は、攻撃力、MAGICは、精神力で、使える魔法の量を表し、SPEEDは、運動能力のことで、攻撃の成功率を左右する。そのほかにM•SPEED

一之国・城

▲ここからゲームがスタートする。目の前にそびえたっているのが、今出てきた城なのだ

市場

▲これがグラフィック画面その一。ここで旅のしたくを十分整えよう。忘れ物のないようにね

道場

▲グラフィック画面のその２。ここは道場で戦うことによって、修業を積むことができるぞ

国をつなぐ洞くつ

▲これが一ノ国から二ノ国へと通じている洞くつの入口だ。さあ、早く洞くつに入ろう

迷いの洞くつ内

▲洞くつの中は、３Ｄ迷路だ。迷わないようにしっかりマッピングしようね

一之国・二之国の登場キャラ

武士	僧侶	剣士	農民	商人	女	浪人	忍者
▲戦うことが得意な敵だ。初めの宿敵キャラだ	▲ほんとうに弱いやつだ、でも殺していいかな	▲武士よりも戦うことにたけているのだ	▲農民の武器はやっぱりクワなんだろう	▲商人は金をもうけることが仕事なのだから…	▲かよわき女性を殺してもいいのかなあ	▲武士が落ちぶれたなれのはてなのだ	▲黒装束に身をつつみ影からねらう

大魔界

や DAMAGE、CONDITION、LEVEL、FOODなんてのもあるけど、だいたいわかると思うよ。ただ、マカカーラには、もうひとつのGOU（業）というものがあり、これについては、少し説明することにしよう。これは全知全能の神により決定される数値で、基本的には悪い行ないをするとついてしまうが、いちがいにはそうともかぎらないぞ。これがあまりついてしまうと神に仕える者として扱ってもらえないばかりか、恐ろしいことが降りかかってきたりもするぞ。もちろんこれを取り去ることもできるけどね。で、簡単に言えば、カルマみたいなものなのだ。だからプレイ中はたえずＧＯＵの値には気をつけるようしてね。

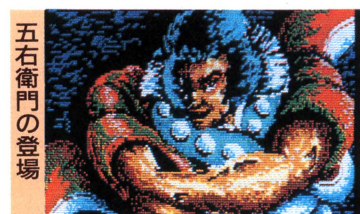
小魔界

いよいよ城や洞くつなどにふれてみよう。城や洞くつなどは内部に入ると３Ｄメイズとなる。赤茶色の壁はちょっと見にくいので、ドアを見のがさないように気をつけよう。３Ｄメイズは基本的には、16×16というつくりになっているので、おぼえておくとマッピングがラクになるぞ。またあるアイテムを取ることによって座標を知ることもできるからね。ここでついでに、マッピングについてふれておこう。３Ｄメイズは当然マッピングが必要だ。そのほかには、マカカーラの世界が、いくつかの国に分かれているので、そのつながり相関図と、国ごとの建物や洞くつなどの位置は、できればマッピングしてほしい。きっとキミの役に立つと思うよ。

最後に少しだけヒントを書いちゃおう。ヒントなんていらないという人は読まないようにね。小魔界で一度姫に会うことができるけど、変わりはてた姿となっているんだ。そこでもとの姿にもどすために、空天へと行かなければならないことを知ることができる。でも、簡単には空天へ行くことはできない。そう、ある条件を満たしていないと行けないんだよね。この条件とは、ある物を12個集めることにあるんだ。こんなにヒントを書いていいんだろうか。最後の敵は空天にいるぞ。がんばってゲームを無事終わらせることができることを祈っているぞ。

二ノ国へ到着

▲暗い洞くつを抜けて、やっと二ノ国までやってきたぞ。隣りに見えるのが出てきた洞くつだ

五右衛門の登場

▲グラフィック画面のその三は、みんなもよく知っている石川五右衛門だ。迫力ある絵だ

二ノ国・城

▲二ノ国の城の前に立っている主人公の青年。この中には、はたして何がいるのか！

城の内

▲城の中も３Ｄ迷路となっている。よく見ると洞くつとはデザインが違っていることがわかる

二ノ国・城主

▲やっとたどりついた先には大名がいた。顔を見てもわかるように、悪大名だったんだ

グラフィック表示のキャラは重要だ

妖術師	盗賊	僧兵	山男	邪剣士	宮本武蔵
▲当然妖力を使って攻撃してくる。強敵だ	▲身ぐるみはがされないようにしなければ	▲僧侶が戦闘もできるように訓練されたもの	▲山という地形では、能力を発揮しそうだ	▲完全に邪心に支配されている剣士のことだ	▲日本のキャラがグラフィックで登場。重要キャラのひとりだぞ

リバティータウン警察署の署長。きびしい!

MYSTERY倶楽部推薦(すいせん)推理アドベンチャー

殺人倶楽部

PC9801シリーズ 5D 7800円

リバーヒルソフト ☎092-771-3217

「若き実業家ビル・ロビンズが物言わぬ哀れな姿で発見された。疑惑に満ちた数々の状況。そして容疑者たち。次第にうかび上がる20年前の迷宮入り事件の謎。複雑な人間関係の中に隠された驚くべき事実とは……」

と、パッケージにある。なかなかどうしてそれらしい雰囲気をもった久々の本格派推理アドベンチャーだ。このジャンルのゲームとしては「道化師殺人事件」以来の傑作と断言していいだろうネ。

事件が起こったのはリバティータウン。町のまん中に一軒だけ劇場があるような東部のさびれた田舎町だ。若者にとってはドライブインシアターでペッティングをする以外に何の楽しみもなく、町の実力者はKKKの幹部で、保安官は馬で出勤する。そういう町なんだ(と思う)。

刑事(要するにこのゲームの主人公、すなわちゲーマーだ)の名前はハロルド。リバティータウンではJ.B.で通っている。パッケージの写真によればJ.B.はラッキーストライクをたしなみ、中折れのソフト帽をかぶっている。ハードボイルドなんだ。

「ヤマさんはガイシャのマエを洗ってくれ。デンカはチョーサンと組んで張り込みだ。それからマカロニ、お前は現場付近で聞き込みだ」

なんてぐあいに日本の事件捜査は泥臭く進行するんだけど、J.B.はあくまでも単独で捜査を進める。とにかくハードボイルドなんだ、あくまでも。

登場人物は全部で33人。パブでピアノを弾いている謎めいた美女、ニューヨークからやってきたうさんくさい小説家、ブラジル人の旅行者、尻軽な看護婦、冷酷な資産家、といった調子で、33人のすべてが疑わしいってわけ。

われらがJ.B.はそのひとりひとりについて尋問を繰り返し、証言を集め、検事に家宅捜査の令状を出させ、別件逮捕で容疑者を問いつめる。捜査の基本はしらみつぶし、この考え方にはスルドいリアリティーがある。確かに骨は折れるけど、地道に調書をとって、証拠物件を集めるのは思いのほか楽しい(ってオレは思う)。

さすがにPC−9800VMの1メガディスクを2枚フルに使っているだけに、登場人物33人、画面数100、捜査地点23カ所、コマンド39、選択名詞180、対応メッセージ2500と、本格的な内容をもっている。とにかく圧倒的なデータ量で押しまくるんだ。

コマンド入力の方法は例によって最近流行のメニュー選択式だけど、だからって手抜きのアドベンチャーとは全然違う。選択の幅はイヤになっちゃうほど広い。こっちの尋問に対して33人の容疑者は嘘を言ったり、ゴマかしたり、本当のことを言ったりして何が何だかわからない。しかも、この「ビル・ロビンズ殺人事件」は単純な殺人事件じゃない。迷宮入りになっている過去の暴行事件が微妙にからんでくるし、登場人物同士の人間関係は、ほとんど田舎臭いほど複雑なのだ。

はじめのうちは当るのを幸いにバシバシ尋問をしまくればいいんだけど、じきに行きづまる時がやってくる。J.B.はそこでハタと考え込まなければならない。で、J.B.は家宅捜索をし、逮捕令状を申請し、矛盾した証言をしぶ

犯行のあった町の詳細マップ。とにかく歩きまわろう

検事

検事はいいかげんな令状は出してくれない

鑑識

鑑識課の黒人。ウデは確かだ

とく問い詰め、歩き回り、メモし、どうにもうまくいかないときにはあきらめたくなってしまう。

だけど、簡単にあきらめるような男は、刑事としては全然失格なんだってことは、J.B.にはわかっている。J.B.は証拠物件をかぎまわり、鑑識の意見を求め、検事に告訴を要求する。

最後にちょっとだけヒントを教えてあげよう。こういうハードボイルドのミステリーでは、一見して怪しいやつは実はたいして怪しくなくて、ただの自動車泥棒だったりするんだ。ラルフとかスタンリーとか名前を聞いただけでうさんくさいようなのは要するに小物なんだね、実際。

こうなると昔の人の言った「犯罪の影に女あり」ってな格言が、俄然生きてくる。そういえば「2浪の影に女あり」っていうのもあった。まあそれはともかく「女を疑え」というのは基本だぜ、少年諸君。

もっとヒントの欲しい人はもう少しまっていてくれ。

ジャネット・ロビンズ

被害者の妻。新婚6ケ月で未亡人になった悲劇の人。しかし、何かを隠しているような素振りが…

ラルフ・キャリントン

被害者の妻の弟。大学で犯罪心理学を研究している。反社会的な態度が気になる謎の人物

フレッド・ロビンズ

被害者ビルの弟。ビルの死によって「ロビンズ商会」を継ぐことになる。兄弟仲は良くなかった

ケイト・ホールディング

ビルの妹。ホールディング家に嫁にいっている。夫のマイケル、しゅうとのトニーは重要参考人

スタンリー・ハワード

ニューヨークからやってきた謎の作家。事件当夜ビルと口論しているのを何人かに目撃されている

容疑者を取調室へ送りこめ！

ジェイムス・マクベイン

映画館「ガスライトシアター」のオーナー。ビルの父エドワードとは若い頃からの親友だ

エドワード・ロビンズ

ビルの父親。「ロビンズ商会」の会長。やり手の実業家だが冷酷非情で不機嫌なオヤジだ

サイモン・レンデル

検屍を担当した医師。町では評判が良いが、時件の当日のアリバイはあいまい。ビルの父とは友人関係

ポール・デービス

パブ「ハングリーフィッシャーマン」のマスター。事件のあった日にビルが店にいたのを見ている

サラ・シールズ

迷宮入りになっている「リバティータウン暴行事件」の被害者。パブのピアノ弾きをやっている美人

モートン・ブラッドレー

殺害死体の第一発見者。大学の警備員をやっている。犯行推定時刻に青い車が通るのを見ている

パメラ・スミス

ロビンズ家の家政婦。ビルよりも弟のフレッドをかわいがっていて、ビルをうとましく思っていたらしい

ダブルループつきレーシングゲームだ！

コースターレース

MSX R 4900円

ソニー ☎03-448-3311

ソニーさんの新作は、最近とんとごぶさたしていたレーシングゲーム。このゲーム、従来のレーシングゲームに新しくジェットコースターの要素をもりこんだと言う変りもの。

まずはスイッチオンで3・2・1、GO！アクセル全開でギアーをローからハイへ。スピードメーターが300をさすころに突然急なアップダウン、下り坂でますますスピードが出てきたとこに今度は急な右バンクカーブ、つづいて休むひまなく左バンクカーブ、おっとあぶない。ガードレールに激突するのは、なんとかまぬがれてホッとしている所へ360°大回転ループ。何度かクラッシュしたものの、やっとのことで時間内にチェックポイントを通過、疲れるレースだ。

コースは全部で5コースある。各コースには4つのチェックポイントがあり、それぞれ規定時間内にクリアーしなければならない。そして、4つめのチェックポイントがゴール。

レースは昼、夕方、夜と変化に富んでいてけっこうきれい。おまけに地平線の向こうには、ネコやら怪獣なんかがいたりして(鳥も飛んでるし)レース以外でも楽しめるぞ。

このゲームには、もうひとつユニークなとこがある。それは2プレイヤーでやる時だ。何がユニークかというと、プレイヤー1はレーシングカーを操作し、プレイヤー2はコースをエディットしたり、対抗車を出現させてレーシングカーのじゃまができるんだ。キーボードの場合Aのキーが左カーブ出現、Dのキーは右カーブ、Wがデコボコ道、Xがループ、そしてTABキーが対抗車出現、という具合い。これは、今までのレーシングゲームにはなかった点でなかなか楽しめる。でも、エキサイトしすぎて友情にヒビを入れないように。

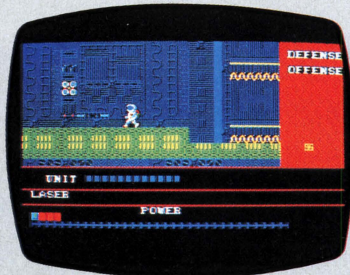
閉ざされた未来をブチ破れ!!

シャッタード・フューチャー

X1シリーズ 5D 6800円

クロスメディア ☎03-486-9470

最近はリアルタイムRPGが大はやりだが、このゲーム「シャッタード・フューチャー」もそんなリアルタイムRPGのひとつ。題名を直訳すると「閉ざされた未来」とでもなるのか、どうにも暗い題だね。

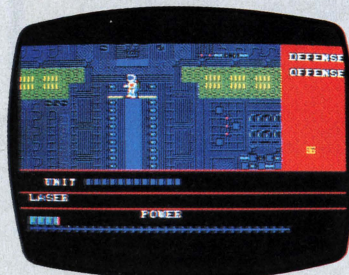
このゲームの舞台は未来の地球だ。ある日、惑星帝国カーネルが、地球に大部隊で攻めこみ、地球のあらゆる重要なものを破壊していった。このままでは、人類に未来はない。これが、ゲームの題名の示すところの「シャッタード・フューチャー」だ。

それに対して地球政府は戦士ソルジャーを、惑星帝国カーネルに送りこみ、その惑星の中枢を破壊することを計画したのだ。

だが、帝国の内部は、いたるところにバリアがはられた迷路のようなもの。しかも、敵もウジャウジャいるのだ。

そのうえ、戦士ソルジャーは、ゲームスタート時には、なんの武器すらも持っていない。武器も持たずに敵の本拠地に乗りこみ、中枢コンピータを破壊しようというのだから、ノーテンキな話だ。

まずは、レーザー・ユニットとエネルギー・ユニットを手に入れなければならない。そうすれば、レーザーを使って敵と戦うことができる。そして、その武器で一定数の敵を破壊すれば防衛ユニットが手に入るというわけだ。

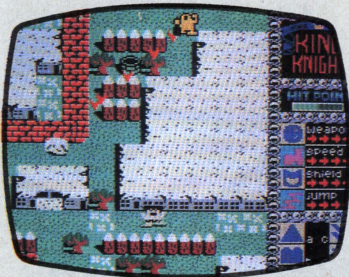
このゲームはリアルタイムRPGだけに、指先の感覚とスピードが勝負となるゲームであり、その面での難易度は少し高いかも知れない。

さーて、戦いは始まったばかりだ。キミは惑星帝国カーネルの中枢コンピュータを破壊し人類に未来をもたらすことができるだろうか。キミの指先にかかっているぞ！

MSXのお姫さまはキレイだぞ！

キングスナイト

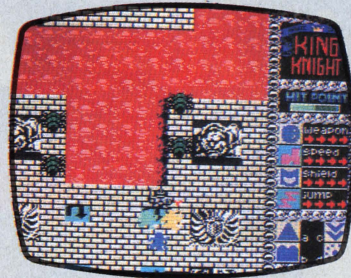
MSX R 5900円

スクウェア ☎03-545-3511

古代世界に大帝国をつくり、人類を支配していたドラゴン一族は、人間に姿を変えて各地の国王となり、一族の灯をたもっていた。その中で、隣りあうオルセア王国とイザンデ王国との間で、この物語は起こった。オルセアの姫がドラゴンの支配するイザンデに捕えられてしまったのである。

そして、姫を助けるべく4人の勇者が立ち上がった……。

もうほとんどの人が知っていると思うけど、スクウェアの新作ファミコンソフト「キングスナイト」。実は、同時発売でＭＳＸ版も出る。内容はファミコン版と同じで、剣士レイジャック、一角獣のバルーサ、シーフのトビー、魔術師カリバが主人公。

このゲーム、ＲＰＧふうではあるがどちらかというとシューティングゲームといったほうが近いだろう。全部で５ステージからなっていて、１～４はそれぞれナイト、シーフ、モンスター、ウィザードとひとりずつ登場し、ステージ５は全員でドラゴンを倒すのだ。

各キャラクターには個性があり、それぞれの攻撃方法をもっている。だけど敵ばかりでなく、山や森も撃たなきゃならない。なぜなら、そこにアイテムなどが隠されているからなんだ。各面にはヒットポイントアップ(ダウン)、攻撃力アップetc、とさまざまなアイテムが埋めこまれている。５面では、４人で合体して無敵ドラゴンになるなんてのも見られる。４人の主人公たちの活躍、ＭＳＸでも期待できるぞ。

姫のためなら、たとえ火の中、ドークツの中

プリンセスクエスト

PC8801シリーズ 5D
FM7シリーズ {5D 3.5D} 6800円

アスキー ☎03-486-7111

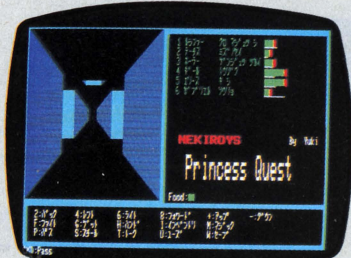
パッケージを見た時は、どうにも軽薄な感じがしたのだが、いざ、ディスクをブートしてみると驚いた。これは硬派な本格派ＲＰＧなのだ。

さて、ゲームのストーリーは、この種のＲＰＧによくあるもの。舞台はネキロイスという世界だ。そこでは魔法が日常ごくあたり前のこととして使われていた。

そんなある日、ルーブナ城のプリシア姫が城の宝物庫の「マスターの書」とともにネキロイスという魔物の王にさらわれてしまった。姫を助け出して「マスターの書」を取り返すのが、プレイヤーの目的なのだ。

このゲームは、マルチキャラクタータイプのＲＰＧなのだが、そのキャラクター・システムは、なかなか本格的で、職業にもバリエーションがある。魔法を使える職業が、その使える魔法の系統ごとにいくつもの派閥にわかれているのもおもしろい。また、妖精をパーティに加えることもできる。

だが、なんといっても、あちこちを動き回り、情報を集め、敵をブチ殺しまくるという、古典的なゲームなのがすばらしい。善人をブチ殺してカルマが上がってゲームが進まないというようなことはないのだ。単細胞な僕は、あの手のプレイヤーをがんじがらめにするようなしかけは、好きじゃない。敵を殺して殺しまくらないとＲＰＧという気がしないのだ。(なんか､ひとつまちがえば殺人狂みたいな気もするが)

グラフィックにこった最近のゲームを見慣れた人には、見た目が地味なこのゲームは非常にチャチに見えるかも知れない。だが、ためしに一度プレイしてみて欲しい。このゲームは、今の日本では珍しい、本格派のＲＰＧなのだから。

ファミコン・ファンの強～い味方!!

第10号 スーパー2大対決

メーカー別徹底研究 ㊋任天堂(マルカツ) メトロイド，ファミコン誕生物語ほか…

もうひとつのガンダム プレミアム・カートリッジの完全解析

キングスナイト ステージ5の公開禁止部分を見せてしまおう！

9月12日㊎発売!!

第8号 大好評発売中！

増刊㊋(マルカツ)ファミコンまるごと1冊

がんばれゴエモン！ からくり道中

角川書店

ロードス島戦記

Record of Lodoss War

D&D誌上ライブ

作・安田均とグループSNE
絵・出渕 裕

元祖RPG『ダンジョンズ&ドラゴンズ®』の実際のプレイのやりとりを、そっくりそのまま誌上中継する「D&D誌上ライブ」第2回。
怪しげな盗賊から手に入れた地図を信じ、宝を求めて旅立った6人の勇者たち。目的地は、“サイファの隠れ家”。そこに待ちうけるは財宝か、それとも怪物の群れ？ 大冒険の開幕だ。

episode II 魔法使いの隠れ家

ダンジョンマスター(以下DMと略す)
旅の前祝いを盛大にやったあと、一夜が明けて朝になったよ。昨晩のうちに、冒険に必要なものは一通り買い集め、準備はすでに整っている。“サイファの隠れ家”に向かって出発だ……。まあ、昨夜の宴会で飲みすぎて気分の悪い人もいるかもしれないけどね。

ギム ドワーフは酒に強いから、わしは平気だ。

スレイン ぼくはァ～、飲んでません。

パーン オレはちょっと飲みすぎちまったい。なんか問題あるかな？

DM 別に。今日、目的地に着くわけでもないしね。

スレイン 目的地は、3日ほどの距離でしたね。

DM そうだよ。

パーン じゃあ、目的の場所へ向かって出発でい。……ううっ、頭が痛え、だれか、ハイチオールCをくでえ。

ディードリット そんな読者にわからない楽屋落ちは、いわないでよ。

ギム 2日酔いとは、なさけねえヤツめ。

パーン うむむ、しつこいヤツめ。

DM さて、そんなこんなで、キミたちは、目的の場所と思われるところに着いたよ。

スレイン えっ、もう着いたんですか。早いですねえ～。途中の冒険なんかはないんですか。

DM それは、エキスパート・レベル(各キャラクターがレベル4以上)になってからいうセリフ。レベル1のキャラクターたちじゃ、野外の冒険までやっていたら、命がいくつあっても足りないよ。

スレイン ……。

勇者たち、薄暗き迷宮へ潜入する事

『ダンジョンズ＆ドラゴンズ®』(以下D＆D®と略す)のおもしろさは、なんといっても地下迷宮(ダンジョン)と、そのなかに潜む怪物や宝物との遭遇、発見にある。でも、無視しちゃいけないのが、野外でのアドベンチャーだ。

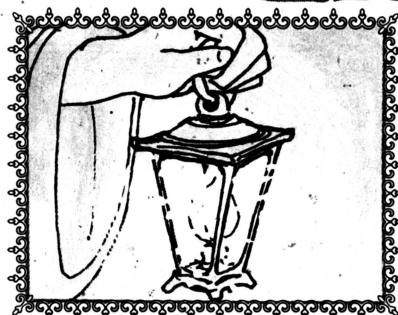
野外での冒険がしっかりしていないと、せっかくおもしろい迷宮を作っても、その魅力は半減してしまう。先月号に出てきた宿屋でのやりとりも、野外アドベンチャーの一種だし、今回は省略した迷宮に到着するまでの道のりも、DMの料理次第で、とてもおもしろい冒険になる。また、迷宮にはいってからの冒険のおもしろさを倍増させる伏線にも使えるのだ。

つまり迷宮のヒントや、重要な情報、逆にニセ情報などを、そのなかで与えるって手があるのだ。

あまり低いレベルのうちから、きっちり野外アドベンチャーをやりすぎると、あっという間にパーティーが全滅ってこともあるけど、マスターに慣れてきたら、もしくはキャラクターがそこそこ成長してきたら、ゼヒとも挑戦してほしい。

そして、途中の道の様子やまわりの風景なんかもカンタンに説明してあげれば、すっごく雰囲気が盛りあがるってこともいえるのだ。

迷宮だけが『D＆D®』の魅力じゃないよ。

エト　まわりの様子を教えてよ。
DM　うん、まわりは森だね。そこを抜けると、正面が崖(がけ)になっているちょっとした広場がある。正面の崖に、洞くつがぽっかりと口を開けているよ。どうやらこの洞くつが、目指す魔法使いの隠れ家らしい。
パーン　よーし、近づいてみるぜ！
DM　洞くつの中は暗い。奥は、だんだんと下へ伸びているようだ。ヒンヤリとした空気が中から伝わってくるみたい。
ウッド・チャック　ううっ、興奮するなあ。さあ、はいろう。
エト　ぼくはランタンに火をつけて、左手にもつ。右手はメイスをかまえて中にはいっていく。
DM　ちょっと待った。その前に、隊列を組んで、それを紙に書いてぼくに教えて。でないと、戦闘なんかをリアルにできないんだよ。
ディードリット　じつは、わたしはメタルフィギュアをもってきています。それを使った方がわかりやすくありませんか？　なんなら出しますけど。
DM　それは助かる。フィギュアは何かと便利だからね。

『D＆D®』は、会話で行われるゲームだが、メタルフィギュアやその他のアクセサリーを使うと、わかりやすいし、見た目も楽しい。またカンタンなイラストで、怪物や武器を説明してあげるというのもお勧め。プレイヤーの視覚に訴える、というのも、うまいDMになるための手段のひとつだ。

スレイン　(机の上に置かれたフィギュアを見て)うわあ、感じがでるーっ。
DM　では、自分のフィギュアを選んで、順番に並べてよ。
パーン　よしきた。オレはもちろん先頭だぜ。2列で並ぶから、もうひとりは？
ギム　それはわしの役目だな。バトルアックスをかまえるぞ。
エト　ぼくはランタンをもっているから、まん中にはいる。接近戦闘力のない魔術師のスレインさんも、まん中がいいな。
ディードリット　わたしは、後ろを警戒しましょう。
ウッド・チャック　ボクはこそこそと、エルフのディードリットの横に並ぶ。
パーン　おーし、隊列が決まったな。

メタルフィギュア

メタルフィギュアとは、金属製のミニチュア人形のこと。戦士、魔法使い、モンスターとさまざまなタイプがあり、『D＆D®』に欠かせぬアイテム。マニアは、プラ[illegible]のように自分で着色し、さらに臨場感を盛り上げるのだ。

中へはいるぜ！

迷宮内を歩くときは、プレイヤーのひとりが「地図書き（マッパー）」になる。今回は、ディードリットがなった。

DM みんなは洞くつの奥へと降りていく。中は暗いが、ランタンのほのかな明りが四方を照らしだしてくれる。洞くつの壁も床も天井も石でできていて、しっかりしている。キミたちのたてるガチャガチャという音が、洞くつ内にかすかに反響しているよ。
パーン プレートアーマーを着ているから、しゃあねえよ。
DM しばらく進むと、洞くつは平らになった。少し先に、左右への分かれ道がある。
パーン そこまで行くぜ。そこで左右の道を見くらべる。
DM 左は自然の洞くつが続いている。右は明らかに人の手が加わってるね。少し行くとドアがある……。
ディードリット 本命は右ですね。
ウッド・チャック ボクは左の道を調べに行くよ――金になるものがあるかもしれねえしよ。オレは、左をちょっくら見てくるわ――こんなところかな。
スレイン うまい、うまい。でも危険ですよお、ひとりで歩くのは。
DM （うん、本当にその通りだ。巨大アリは、とっても危険だものなあ）シーフ（盗賊）がうす暗い左の道へ足を踏みだして、10メートルほど歩くと、そこはちょっと広い場所になっている。
ウッド・チャック なんか、やな予感がするなあ……。
DM 奥の方で、チロチロとかすかに水の流れる音もするよ。でも、ウッド・チャックはランタンもタイマツももっていないから、ここから先は暗くてよくわからない。
ウッド・チャック うかつだったな。
DM 本当だねー。暗闇の奥の方からゴソゴソッとうごめくものが見えた！
ウッド・チャック しまった！ 何が出てきたの？
DM 闇夜のカラスで、よくわからないな。2～3メートルほどもある黒いものだけど……。
スレイン・パーン ジャイアント・アント!?

主要登場人物紹介

『ロードス島戦記』の主人公を紹介しよう。まず、大いなる冒険の旅を続ける6人の勇者たち。なにせ先月号で生まれたばかりだから、みんなレベル1の見習い勇者だ。だが、冒険を重ねるうちに、どんどん強くなっていくはず。

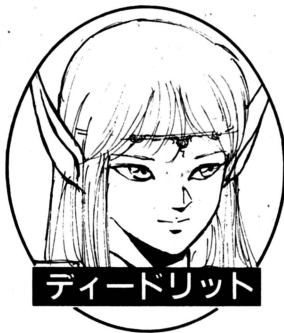
そしてダンジョンマスター。物語のなかには直接登場しないけれど、モンスターや町の住民などは、全部彼が操っている。いわば影の主役だ。

ダンジョンマスター
略称DM。このシナリオの作者兼ゲームの進行役。

パーン
正義の戦士。6人の勇者のリーダー格だが、おっちょこちょいなところもある。

ギム
バトルアックスをもつ怪力ドワーフ。強さはNo.1。

エト
若き僧侶。まだまだ未熟だが、人に好かれる性格でトクをしている。

スレイン
魔術師。非常にのんびりした性格。ところが逃げ足は速い。

ディードリット
エルフで、唯一の女性キャラ。ふだんはおとなしいが、戦闘になるとガゼン張りきる。

ウッド・チャック
40歳の中年シーフ。20年ぶりに牢屋（ろう）から出てきて、冒険の旅に参加した。

モンスター、続々と登場する事

ウッド・チャック　なーんだアリさんか。

DM　うむむ。そのアリさんは、とっても強いんだけど。アーマクラスはいいし、ヒットポイントもある。おまけに、攻撃のとき与えるダメージもでかい！

スレイン　キミのことは、忘れないからね。

ウッド・チャック　この薄情もの！　オレは一目散に逃げるよ。

DM　シーフなら、逃げるだろうね、普通は。シーフのスピードと巨大アリのスピードは同じか。なら、問題なく逃げられるな。（ええと、巨大アリの反応を見なくちゃ。ウッド・チャックの魅力（カリスマ）は5だから、－1だな。6面ダイスを2個振ってと……、6か。これから1を引くと5と。これはもう一度ダイスを振って、8以下なら攻撃だな。んっ、やはり攻撃だ）巨大アリは一瞬立ち止まったが、逃げるシーフを追って動きはじめた。巨大アリは、一度その気になったら、たとえ火の中、水の中、死ぬまで戦うよ。もうあとへは戻れない。

ウッド・チャック　結局オレは逃げられるの!?（かなり逆上ギミ）

DM　ウッド・チャックは転がるようにほかのメンバーのところへ走りこんでくる。その後ろから、モーゼンと巨大アリが突進してきた。列の後ろにいた人は誰だっけ――シーフがいないから、エルフと魔術師だね。

戦闘シーンは、何メートル（フィート）離れたところに何がいて、という形で進めるものだが、なれないうちは、こんな感じでだいたいの雰囲気を説明していってもいいだろう。

ギム　（ここは魔術師が呪文を使うだろうなあ）ボクのドワーフは、あわてて魔術師たちの方へ走りだす。

パーン　遅れじと、オレも続くぜ（巨大アリは強えからな。ここは呪文を使わなきゃ、勝てねえかもな）。

スレイン　ボクはあ……。

DM　（うんうん、ここはスリープの呪文だろう。これであとの戦いがオモシロくなるぞ）

スレイン　……逃げます！

パーン　えっ、逃げるのかよお!?

スレイン　魔術師のところへあんなのが突っこんでくれば、逃げますよ、普通……。

DM　（普通、スリープを使うぜ。ま、いいか）よーし、わかった。シーフと魔術師は逃げていい。ドワーフと戦士が、巨大アリと接近戦にはいる。エルフとクラリックは？

ディードリット　私のエルフは、剣を抜いてふたりの後ろにつきます。どちらかが倒れれば、すぐに突進しますよ。

エト　ボクも同じ。

DM　じゃあ戦闘だ。不意打ち（サプライズ）の判定は、こういう状況だから必要ない。まず攻撃の順番を決めよう。

パーン　代表してオレがダイスを振るぞ、5だ。そっちは？

DM　2だよ。どうぞ先に攻撃して。

パーン　当たってくれ！　15か。強さに＋1の修正があるから16。アーマークラス3までならヒットだ。

DM　巨大アリのアーマークラスは3だからヒットしている。ダメージを決めて。

パーン　オレの武器は剣だから8面ダイスを1個振って、6、＋1で7だ。

DM　（この巨大アリのヒットポイントは21。7を引いて14と。まだまだ）巨大アリはパーンを攻撃した（だれを攻撃するかは、ダイスを使ってランダムに選ぶ）。2！　失敗だ。次はギムさんの番だよ。

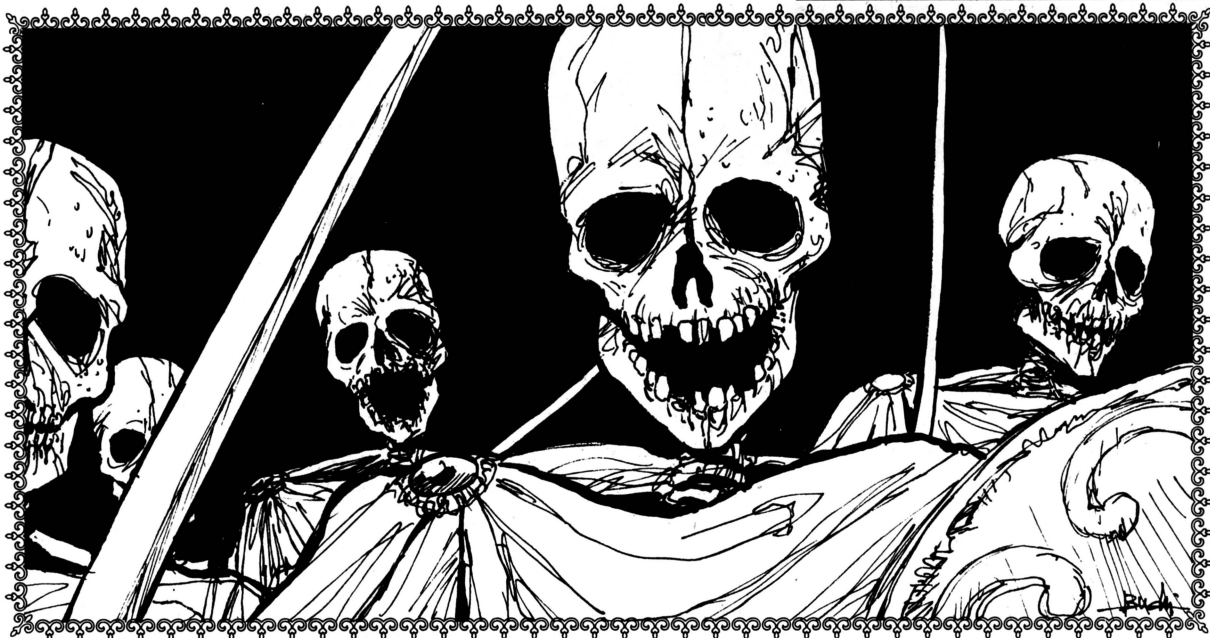
ギム　わしのバトルアックスをくらえ。14が出た。＋3の修正があるから14＋3で17、軽く命中。ダメージは、8面ダイスを振って……6、＋3で9。

DM　よくヒットするなあ。次のラウンドに移るよ。順番は――こっちは3。

パーン　4。こっちが先攻、18！　またヒットだ。

DM　（信じられんヤツらだ）ダメージは？

パーン　8！　どーだ!!

DM　（14から9を引き、さらに8を引くと……、なんで巨大アリがこんな

にカンタンに死ぬの）巨大アリは……倒れた。

ギム　やったね。

パーン　うむ、兄弟。これで、このドワーフとのあいだには信頼感と強い友情が生まれるだろうなあ。

ディードリット　しかし、ふたりとも強い！

DM　（どちらかというと、この巨大アリが弱すぎるんじゃい！）

パーン　さあ、予定どおり、このまま右へ行こうぜ。あまりモタモタしていると、また変なヤツと出くわすことになるからな。

ウッド・チャック　まったく。

DM　（気をとりなおして）右手を行くと、さっきもいったようにドアがある。

ギム　ドアの前の床を調べる。落とし穴なんかないかな。

DM　（ないけど、とりあえずダイスを振って）ギムには見つけられないよ。

エト　てことは、あるのかな。

DM　さーねえ。

ギム　わしの目に狂いはない！　前に進んでドアを開ける。

DM　床にもドアにも、なんの仕掛けもなかった。ドアは開いたよ。

パーン　ドアをいきなり開けるのは危険だぜ。中に何がいるかわからないからな。

スレイン　これからは、ドアを開ける前に必ず中の音を聞くことにしましょう。それに、これというドアは、ワナもないか調べるべきでしょうね。

DM　ドアの向こうは部屋ではなく、通路になっている。まっすぐ続いているようだ。

パーン　慎重かつ大胆に、奥へ進む！

DM　よくわからん進み方だな。まあいーか。そういうふうに進んでいくと、西側にドアが見えたけど。

パーン　無視！　目指す宝は奥だ!!

DM　（ギクッ、なんかパターンを読まれているなあ）えーと、もっと行くと左右の道にぶつかるT字路になった。どうする？

パーン　右！

スレイン　なぜですか？

パーン　根拠なんかない。んなもの必要ない！

スレイン　……。

DM　（ホントに知恵（ウイズダム）の低い戦士だ）右へ進むと、ちょいと先が左へ折れている。奥にはドアがあるよ。だれか音を聞くの？

ウッド・チャック　オレがやるよ。

DM　（6面ダイスを振って1、2で成功だったな——目は2、成功。でもスケルトンは音を立てないからな）音は何も聞こえない。

ギム　じゃあ、ワシがドアを開けよう。

DM　ガチャリ。ドアは開いた——ギム、不意打ち判定をして。スケルトンが5体いる。えーと、彼らは驚いていない。

ギム　ダイスの目は4だから、わしも驚いていない。スケルトンに突進するぞ。

エト　ここはボクの出番だ。ターニング・アンデッドでスケルトンを追っぱらうよ。忌（いま）わしき亡者どもよ、わが神聖な力を受けるがよい！

DM　6面ダイスを2個振って。

エト　よしきた、ゲゲゲッ、目が5だよ〜。

DM　7以上なら成功だったのにね。その数字では何も起こらない。さあ、戦闘だ。

エト　神はわたしを見放したああ〜！

戦闘時に、攻撃が成功したかどうかの判定には、キャラクターレコードシートの下にある表を使う。たとえば攻撃目標のアーマークラス（AC）が3なら、振ったダイスの目に修正値値を合計した数が16以上でなければ、攻撃は失敗となる。

クレリックはアンデッド・モンスターを追いはらう能力をもつ（ターニング・アンデッド）。たとえば振ったダイスの合計が7以上なら、スケルトンを撃退できるわけだ。

楽々と迷宮の謎を解き、ひとまず大団円なり

怪物たちは『D＆D®』のもう一方の主役ともいえる存在だ。もちろん、ほかのRPGでも、このことに変わりはない。

怪物たちには、最初に登場した、巨大アリのような巨大昆虫類から、ゴブリン、オークといった鬼族、さらには最強を誇るドラゴンまで、さまざまなタイプがいる。そういった怪物たちの中で、一風変わっているのが、ここで登場してきたスケルトンを始めとする“不死の怪物(アンデッド)”なのだ。

彼らアンデッド・モンスターたちは、動く死体であり、生命力とはまるっきり反対の力によって存在し続ける、おぞましき怪物なのである。そのため、強いヤツになると、パラライズ(麻痺(まひ))やエネルギー・ドレインといった恐ろしい力をもっている。しかし、逆に弱点もあって、聖水(ホーリーウォーター)によって傷ついたり、クラリックによって“ターン”させられたりもする。

またアンデッドは食事もしないし、ある種の魔法も寄せつけないなど、ほかにもいろいろな特徴がある。こうした特徴を生かして怪物を登場させれば、ぐっと雰囲気も盛りあがるし、おもしろいシナリオを作ることができるよ。

もちろん、これはアンデッドに限ったことではなく、ほかのすべての怪物についていえることだ。

DM よーし、スケルトンは全滅した。それにしても、だれもケガがないの？すごいなあ。

パーン 戦闘も終わったので、部屋の中をじっくりと見るぜ。どんな感じだい？

DM なあ〜んにもないよ。ただ正面にドアがあるだけだ。

パーン 開けてみよう。

DM またシーフが音を聞く？ OK、試した。でもだめだ。何も聞こえないよ。

パーン しかたがない。オレが開ける。

DM 開いた。中は、ちょっと立派な部屋だ。机やベッド、それに本棚なんかがある。そして正面の壁に、大きな絵が1枚かかっているね。

スレイン ボクはあ、本棚を探します。スペルブック（呪文の書）があればいいなあ。

ウッド・チャック オレは机を探すよ。

パーン 大きな絵がかかっているっていうてたな。どんな絵だ。

DM （よしよし、よく聞いてくれた）うん、盛装した美女の絵だ。

パーン 飾りかな。価値はありそう？

DM そこそこってところかな。でも、かなり重いよ。

パーン じゃあ、あきらめるか。ほかのメンバーに関しては、どうだった？

DM 本棚にはスペルブックも、ほかに価値のありそうなものもなかった。机の方は、収獲ありだね。200GPに、短剣が1本。それに手紙らしきものが1通。

ディードリット それはすぐ読みましょう。

DM 手紙にはこう書いてある。「こちらの方は、すべてうまくいっています。そちらも計画通りにことを運ぶように」と書いて、“カーラ”という署名が、文面の横に書かれている。

エト なんの意味かな（カーラって名前は覚えておこう）。

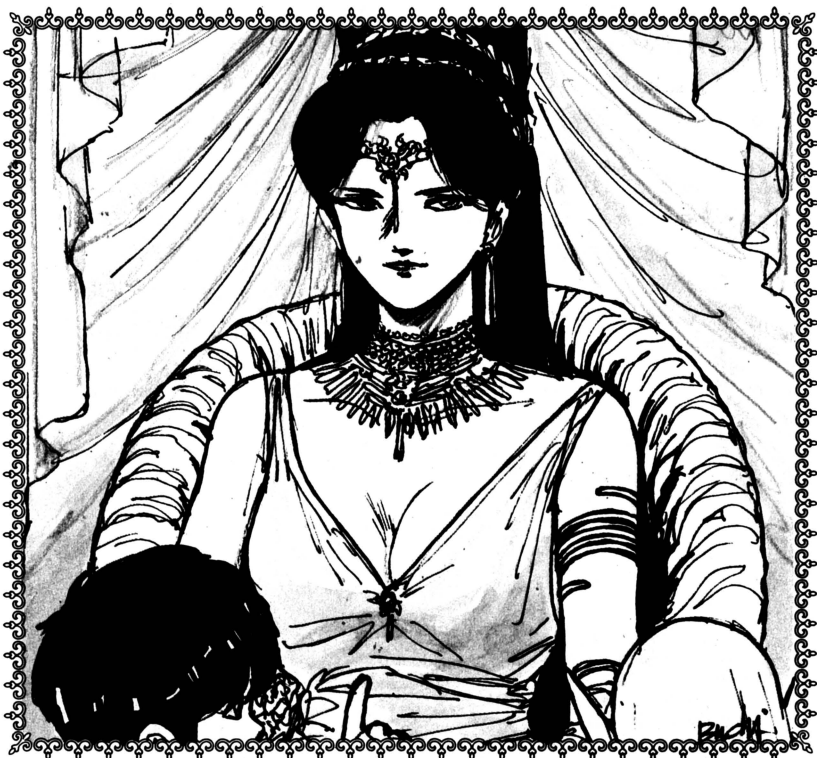
パーン 考えるのはあとだ。それより200GPくらいじゃ、まだ少なすぎる。ここはきっと魔法使いの居間だろうから、どこかに宝物室があるはずだぜ。そこを探そう。

このあと、彼らは迷宮内をあらかた探索し、5匹のコボルドをカンタンに倒した。巨大アリのとき温存しておいた(？)スリープの呪文が役に立ったのだ。しかしコボルドのもっていた宝は、宝石(ジェム)が数個とあとは銅貨(CP)ばかり。

パーン うむむ。まさかこれが目指す宝というワケではないだろうな。銅貨なんて重いだけだぜ。

スレイン 入口付近のドアが残ってますけどお。

パーン あのふたつは絶対ちがう。どーせ、ジャイアントラットがいるくらいだ。

DM （ドキッ）で、どうするの。もう

帰るの？

ディードリット　まさか。シークレットドアを探します。

パーン　おお、そういうものもあったな。

DM　（やっと気づいたか）どこを探しますか。

ディードリット　最初のT字路の正面の壁ですね。

DM　（やっぱりパターンを読まれている）

　迷宮を歩くときは、何メートル通路が伸びてとか、何メートルの広さで高さは何メートル、といった説明をDMが行い、マッパーがそれを書いていくのが普通だ。これは怪物と戦闘するときの距離にも関係してくる。それから“放浪怪物”というのも、ときに現れるが、こうしたことは今回は省略した。

DM　さすがエルフのディードリット。すぐにシークレットドアを発見した。

スレイン　す、すごい。

パーン　開けてはいるぜ。

DM　通路がまっすぐに続いている。少し行くと、またドアだ。

パーン　そこも開ける。

DM　小さな部屋だ。水晶でできた小さな戦士の像があるだけで、ほかには何もない。

スレイン　クリスタル・スターテューだ！　これは強いよ～。

パーン　そういや、地図をオレたちに売ったシーフがヒントをいってたっけ。“水晶の戦士は宝物を守る。しかし、賢明なものには害はない”だったよな。

DM　そんなところだ。

スレイン　どういう意味なんだろう。ところで、その像は動きだすんじゃありませんか？

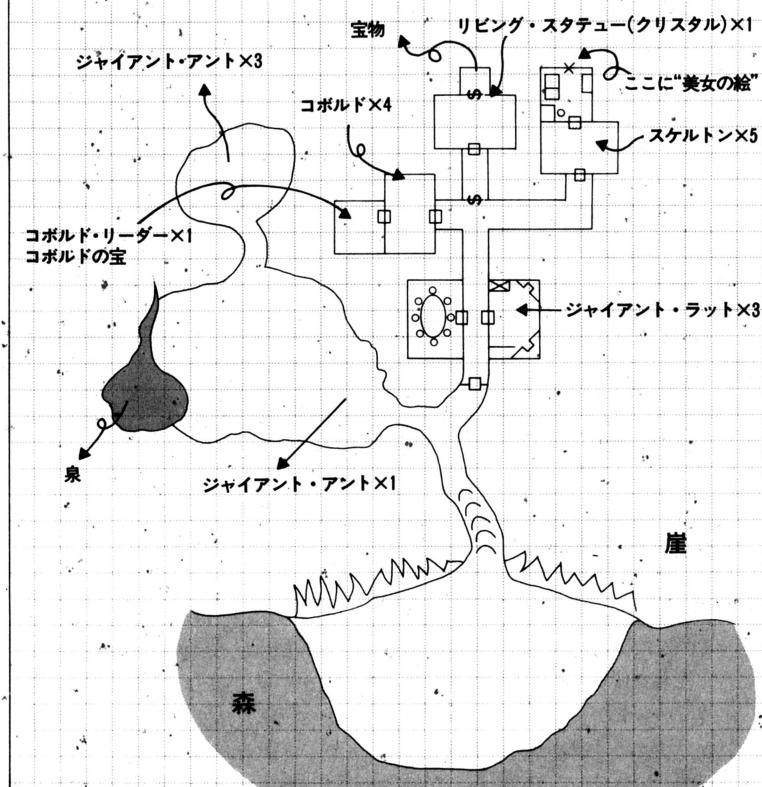
DM　まだ動かないよ。その代わり、その像の方から声がする。

エト　出たね、リドル（謎かけ）だ。

DM　なんじらに問う。私は青と黒を隠すもの……。

ディードリット　あっわかった、答えは“雲”でしょ？

DM　……！　なんでわかっちゃうのお、これだけで!?（思わず声がうわずる）

パーン　え、正解ですか。

　謎かけは、DMがわりと苦心するところだけれど、おもしろい資料をひとつ紹介しておこう。『世界なぞなぞ大事典』（大修館書店刊）。もっとも、こんなものをいつまでも使っていると、今回のようにプレイヤーにすぐ解かれて、あわてることになるのだが。

DM　えーと、水晶の像の後ろの壁がスッと動いて、入口が現れた。

スレイン　やったね。

ディードリット　カンタンじゃありませんか。

DM　カンタン!?（くやしそうに、だまる）

パーン　オレたちが強すぎるんだよ。オレたちは無敵の冒険者だぜ！

　かくして彼らの第一の冒険は、めでたく大団円をむかえた。キャラクターたちは1万GPほどの金と、1本の魔法の剣、そしてヒーリング・ポーションを手に入れ、ホクホクしながら帰っていった。

　そして町に着き、訓練をし、レベルを上げて、より強い冒険者となるのだが、それは次回のお話。

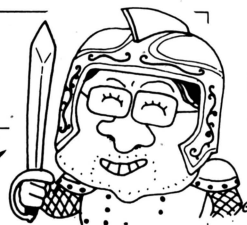
　だが、彼らの前には、まだ幾多(いくた)の冒険と試練が待ちうけているのはいうまでもない。とりあえず、その日は元気いっぱい帰り道につくプレイヤーと、あまりにもカンタンに解かれてしまった迷宮にボーゼンとするDMの姿が対照的だった。

「次のシナリオこそは！」とDMは、『D＆D®』のダンジョンマスターズルールブックを握りしめて決意する。

　新たな迷宮の入口がすでに開かれていた。

（以下次号）

キャラクター 人気投票

先月号に引き続き人気投票を行います。この物語の手人公のなかで、キミがいちばん好きなキャラの名前をハガキに書いて、コンプティーク編集部「ロードス島ギャラNo.1」係まで。抽選で5名にコンプティーク・オリジナルTシャツをプレゼントするよ。

前回につづき、今回も魔法の話をしよう。と言っても、今回はなんと地獄の底からエネルギーを吸収して、そしてその力を利用する悪の魔法、黒魔術の話なのじゃ。悪魔に魂を売り渡すと……ウ〜、コワイ話だぞ〜

英語で「魔法使い」とは

最初は簡単に終わるかな、なんて思ってたんだけど、やっぱり魔法の話はたくさんありすぎて、とても1回だけじゃ終わらなかったね。今回も魔法の話がつづくわけだけど、おまけとして英語で「魔法使い」をどう呼ぶかについて話してみよう。

魔法はマジック(MAGIC)と言うことが多いけれど、魔法使いは必ずしもマジシャン(MAGICIAN)とは呼ばないんだ。マジシャンというのは、どっちかといえば手品師のことをいうから、インチキくさい魔法使いの呼び名ならいいかもね。もっともこの言葉のもとになったメイジ(MAGE)というのは、古代ペルシャのゾロアスター教にまでさかのぼる、由緒正しい名前なんだぞ。あと、マギ(MAGI)とかマグス(MAGUS)と言うこともあるね。

ふつうはウィザード(WIZARD)と言うのがいちばんポピュラーなんだ。でもこれも問題がある。ぼくがこのあいだやったD&D®では、女性の魔法使いに「あたしはウィッチ(WITCH)だわ」といわれちゃって、ごもっともでございますとしか言えなかったんだ。そう、日本語とちがって女性形があるのが、英語のこまったところだ。このあたりを考えてか、D&D®では魔法使いはマジック＝ユーザー(MAGIC-USER)で統一してるね。

ウィザードが魔法使い全般をあらわすことが多いのにくらべると、ソーサラー(SORCERER)はすこし上級の魔法使いをあらわすみたいだ。英語でソーサーっていうとお皿のことだから、まさか皿まわしの曲芸師なんて思わないでくれよ。日本語で魔術とでも訳すのか、ソーサリー(SORCERY)という言葉はよく使われるんだから。

エンシャンタ(ENCHANTER)というのは「他を魅惑する者」というような意味で、「幻影をあやつる者」というイリュージョニスト(ILLUSIONIST)や、「死霊をあやつる者」というニクロマンサー(NECROMANCER)などといっしょに、その魔法の特徴が呼び名になっているんだ。とはいっても、もっと広い「魔法使い」という意味で使われることもあるけどね。魔法の呪文をスペル(SPELL)というところから、スペルキャスター(SPELL CASTER)などという呼び方もあるぞ。

魔法を習い始めたばかりという連中はなんて呼ぶかというと、まだ修業中ならばアプレンティス(APPRENTICE)、なんとか独り立ちしたくらいならアデプト(ADEPT)というのがふつうだね。ここからソーサラーあたりまでになるには大変なことなんだ。

ついでに日本語では、魔法使い、魔術師、幻術師、妖術師、魔道師といったところかな。ふつうは後になるほど悪い魔法使いになっていくのが、日本語の面白いところだね。

いちばん楽な(?)黒魔術

さてその魔道師、つまりいちばん悪い魔法使いたちが使うのが、黒魔術、つまりブラックマジックだ。黒という

からには、白もあるんだろうと思ったきみはピンポーン、おおあたり。自然の法則を曲げずに、その力を利用するのが白魔術で、それとは反対に超自然の力を使うのが黒魔術なんだ。前回、紹介した魔法は、すべて白魔術ばかりで、死者をあやつるニクロマンシーでさえも、生死という自然の力を利用しているんだ。

そうなると黒魔術は、どこからその力を得るのかというと、もう地獄の底からエネルギーをとってくるしかないんだよね。世間でブラックマジックといわれているものは、魔術師が地獄から来た悪魔と契約をして、そのかわりに教えてもらう魔法のことだ。この契約はキミも知っているだろうけど、「死んだら悪魔に魂を売り渡す」という約束なんだ。

なんでも地獄では、したっぱの悪魔が車のセールスマンみたいに、それぞれノルマをわりあてられて、人間の魂を必死になって集めてるそうだ。でも人間世界では、上司が定年になって辞めることもあるけど、地獄の悪魔にはそんな希望はないから、永遠にうだつのあがらないしたっぱなのさ。かわいそうにねえ。

話が脱線しちゃったけど、悪魔に渡した魂は、永遠に地獄の炎に焼かれて、たとえ最後の審判がきて、たとえキリストが復活しても、絶対に救われることはないんだそうだから、西洋人にとってはこわい話なんだろうね。

ところで、なんでも黒魔術の契約は、三段階になっているんだそうだ。最初はいわば試用期間みたいなもので、悪魔のほうもうまくひっかけなくちゃならないから、黒魔術は覚えるのがいかに楽で便利か、というのをセールスポイントにして売りこんでくる。これで魔法使いが興味をもつと、第一次の契約をむすんでかなり強力な魔法が使えるようになる。そのかわり試用段階では、キャラクターはなんのペナルティも受けなかったのが、第一次の契約をかわすと、顔が醜くなるとか、視力を失うとか、影が無くなるとかいった、悪魔の世界に属している証明がつけられるんだ。そしていよいよ最後の契約をかわすと、黒魔術のすべてが学べるかわりに、キャラクターが死んだら、その魂は悪魔に売り渡すという約束をむすぶことになるんだ。

こうして黒魔術を学ぶと、他の方法で習ったら数十年はゆうにかかる魔法を、すぐに覚えて使うことができるようになる。なかなかうまい話だろう。もしキミが、本当に魂を売り渡しちゃって大丈夫かな、なんて考えているのなら、じつはそんな心配の必要は全然ないんだ。そこが人間の頭のいいところさ。魔術師が教わった黒魔術を使って、自分の寿命をのばすくらい簡単だからね。とにかく人間はずるいんだから。そんなわけで悪魔は地獄で、今日もまちぼうけじゃないかな。

悪魔の手でもかりたいよ

そんなかわいそうな悪魔を、ロールプレイングの世界にいれてやろう、というありがたい(?)魔法が「悪魔の呼び出し」というやつだ。とはいっても、したっぱの悪魔を必死に呼び出してもしょうがない。どうせなら大物の悪魔がいいね。

さて正確に言うと、人間界をまわって魂を買い付けている悪魔は、デーモンというしたっぱの悪魔なんだ。そしてこの秘儀でよびだす予定の悪魔は、デビルという上級の悪魔だ。地位がぜんぜんちがうんだけど、日本語では両方とも悪魔だからごちゃまぜになりやすい。でもデビルってやつは、正確には魔王って感じで、格はずっと上なんだ。

もちろんこの呼び出しは、悪魔だけじゃなくて、他の世界に住んでる怪物でもいい。もし悪魔や怪物を呼び出して、自分の命令どうりに働かせることができれば、弱い魔法使いが一気に強力になるからやめられないね。

でも世の中やっぱりうまい話ばかりじゃない。悪魔や怪物を呼び出すのは時間がかかって、魔法使いは祭壇を作って、その前で一週間から一月くらいのあいだ、精神を集中して儀式を行わなくちゃならないんだ。祭壇そのほかの準備にもお金がかかるし、時間もたっぷりかかるから、呼び出された怪物には十分働いてもらわないと、採算がとれないことになる。まるでプロ野球の外人選手みたいだね。

さて悪魔を呼び出した時は、かなら

ず五つの先のある星の図形の中に出さなくちゃならない。この星は悪魔の力を防ぐ魔力があるんで、もしこれがないと、地上に呼び出されて不気嫌な悪魔は、呼び出したキャラクターを食ってしまうぞ。なにしろアメリカの小説で、ひどい話があるからね。

その話の主人公は数学が苦手で、次の試験におちると学校を退学処分になってしまいそうだったんだ。そこで考えたのが悪魔の呼び出し。深夜になると星を書いて、呪文をとなえたんだ。すると悪魔の登場。やったとばかりに主人公は、悪魔に次の試験の点数を上げるように命じたら、悪魔は「お前が図形に弱いのはよくわかった」といって、星の外にでてきたんだ。なんと主人公は、五つではなくて六つの先のある、いわゆるダビデの星を書いていたというわけさ。

もしキミが星の形をまちがえなかったとしても、それからの悪魔との交渉がまた大変なんだ。最初のうちはまだいい。というのは悪魔はキミに呼び出されてきたんだから、最初はキミのことを強い魔術師だと思っている。だからキミがうまくおどしをかけさえすれば、ふつうどおりに、言うことを聞いてくれる。

ところがなにかに失敗して、いちど悪魔になめられてしまうと、その後はもう全然(ぜんぜん)話がちがう。悪魔のほうでは「なんでこんなやつの言ってることに、ペコペコ従わなくちゃならないんだ」なんて考えて、何ひとつやらなくなっちゃうんだ。だからせいぜい強い魔術師であることをアピールして、悪魔をいっしょうけんめいに働かせるしかないんだよね。

さて無事に仕事をやってもらっても、悪魔に払う報酬がまたたいへんだ。もちろんキミが本当に悪魔の上をいくような魔術師なら、別に報酬など払わなくてもいいけれど、たいがいの場合は悪魔の復讐が怖いから、何か欲しいものを与えることになるんだ。でもこれは、悪魔によっていろいろちがうんですよねえ。

あ、そうか、悪魔といってもたくさんの種類があることを話していなかったっけ。これがまたすさまじい。悪魔の世界は六つの階級にわかれていて、全部で72もの悪魔がいるんだ。もちろんこれは魂を買い歩いてるデーモンなんかは除いた数だよ。まったく封建時代みたいな、すさまじい階級社会だね。

話がちょっとずれちゃったけど、とにかく地獄にはたくさんの悪魔がいるんで、報酬もいろいろちがうんだ。でもたいがいの悪魔が欲しがるのが人間の犠牲、なかでも好まれるのが処女か赤ん坊だ。「戦士はまずいから食わない」なんていうグルメの悪魔もいるんだからね。

神様だって魔法を使う

いままでは悪魔の話ばかりだったけど、神様だって魔法を使うんだ。まあそりゃみずからロールプレイングゲームの中にでてくるわけじゃないけど、部下（みたいなもんだ）の僧侶の使う魔法は、どう考えたって神様のおかげだからね。

僧侶の魔法は大きくわけると二つにわかれるかな。ひとつは傷をいやしたり、生命を回復したりする魔法だ。いちばんレベルの低いものは、自分や仲間のうけた傷を治療する、薬みたいな魔法だけど、レベルが上がるにしたがって、毒におかされた仲間を救ったり、マヒから回復させたり、メデューサなんかに石にされた仲間をもとにもどしたりといったふうに、だんだんすごいことができるようになってくるんだ。

僧侶がこの道をきわめると、生死をあやつることができるようになってくる。死者を復活させたり、死者の魂を呼び出しちゃうものさえあるんだ。あれ、死者をあやつるニクロマンシーとどこがちがうのかな、なんて考える人もいるだろう。しかし、ニクロマンシーはあくまで「死者を利用する」魔法なのに対し、僧侶のは「死者を復活（または成仏）させる」魔法ってことになる。使いっぱなしじゃなくて、そのおかえしに死者になにかしてやらないとだめなんだ。

もうひとつの僧侶の魔法の系列は、おはらいとでもいうか、物を浄(きよ)める魔法だ。たとえば水から毒を抜いたり、呪われた食べ物を浄(きよ)めたりといったぐあいで、ダンジョンの中なんかでは、とっても役に立ちそうな魔法だね。食料が古くなってカビがはえても、僧侶がいればだいじょうぶなんだ。もっとも味がもとにもどるのかどうかは、保証のかぎりではないそうだ。

でも世の中にはひねくれたやつがいるもんで、D&D® なんかでは僧侶にもカオティック、つまり邪悪な神に仕える僧侶がいることになっている。この連中はふつうの僧侶とは反対に、清らかな水に毒を混ぜたり、食べ物に呪いをかけたりするし、傷にしたって呪いをかけて悪化させたり、マヒをさせたり、はては復活させるかわりに、敵を殺すこともできるんだそうだ。

これじゃまるでモンスターとかわらないじゃないか、いったいなんの役にたつんだ、なんて思うかもしれないけど、そこは馬鹿とハサミじゃないけれ

どキミの使い方しだいだ。たとえば敵を暗殺したいときなんかは、遠くから呪文で水に毒をまぜられるキャラクターがいると、とっても便利なんだよ。

ライバルはアンデッド

この物を浄めるという性質から、僧侶と根本的にあいいれないのが、死霊たち、つまりアンデッドモンスターのたぐいだ。どう考えたってこいつらは邪悪だもんね。

ロールプレイングゲームの世界はすべてが階級社会だから、とうぜんアンデッドにもランクづけがあって、順位は弱い順に次のようになっているらしい。

スケルトン（骸骨）
ゾンビ
グール
ワイト
レイス
マミー（ミイラ）
スペクトル
バンパイア（吸血鬼）

さてこのアンデッドモンスターどもは、前にも書いたけれど、なにか邪悪な力をエネルギーにして動いているんだ。だからようするに僧侶がそのエネルギーよりも強い力を持っていれば、こんなやつらはたいして怖くはない。エネルギーのもとを断って破壊しちゃうか、あるいは追い払うことができるんだ。でも相手のほうが強い時は、ちょっと問題だ。そんなときはさっさと逃げるか、神様に祈るしかないみたいだね。

邪悪な神に仕える僧侶も、べつにアンデッドの仲間というわけではないらしくて、死霊どもを追い払ったり破壊したりできるのは、ちょっと不思議な感じだ。邪悪とはいってもアンデッドどもとは、また別口の邪悪さらしいんだから、話はややこしいなあ。

どっちが邪悪？

さてアンデッドの中でも、バンパイアあたりになると、ぐっと知的生命体(生命はないのかな？)になってくる。だから言葉もつうじるし、うまく交渉すれば話し合いでわかってくれるかもしれない。

このあいだぼくがゲームマスターをやっていたロールプレイングゲームでは、こんなことがあったね。そのときパーティは、女の子のたのみで、バンパイアにうばわれた家宝の宝石をとりかえしに、ダンジョンにはいっていったんだ。そして女の子が先頭にたって、ダンジョンの中を進んでいくと、出て来たのはバンパイア。

僧侶がいっしょうけんめいに追い払おうとしたけど、レベルが低くてバンパイアにはかなわない。いざパーティを襲おうとしたら、キャラクターのひとりのカオティックの僧侶が話しかけてきた。おたがいに相手の言葉はうまくないので、ひどい会話になったんだ。

「吸血鬼、なにがほしい」
「わし腹が減った、きさまらひさしぶりの獲物」
「わしら戦士と僧侶、うまくないぞ」
「オークよりはまし。あの血は吐き気がする」
「まて、ここに小娘いる。若い。新鮮。いまなら大バーゲン中」
「きゃ、なにするのよ」
「たしかにうまそうだ。いくらだ」
「そこにある宝石よこせ。いやならおれたち最後まで戦う」

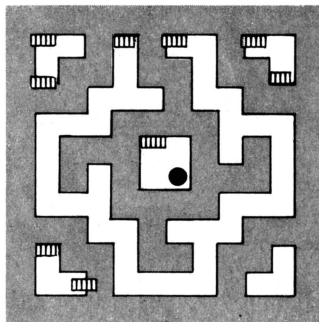
交渉成立。そんなわけでかわいそうな娘は、バンパイアにさらわれて、ダンジョンの暗闇に去っていったんだ。いまぼくはこの悪人ばかりのパーティに、どうやって罰をくらわせようかと考えてるところだ。悪いことをその場でいちいち禁止してたんじゃ、話は面白くないけど、こんな悪人を長くほっておくわけにはいかないからね。それにしても人間のほうが、なにをするかわからないだけに、怪物よりよっぽどこわいなあ。

急速に質問のハガキが増えてきました。これからも、かぎられたページの中で、できるかぎり質問に答えていきます。まだまだ暑いので、体をこわさないでしっかりとゲームに熱中してくださいよ。分からないところがでてきても、このコーナーがあるかぎり、だいじょうぶ。ガンバレよ!

Question ●ファミコンの『ドラゴンクエスト』をやっていますが、どうしても竜王に勝てません。ちなみに今、僕が持っている物は、炎のつるぎ、ロトのよろい、王女の愛、虹のしずく、みかがみのたてです。うわさによると、ロトのつるぎが隠されていて、それがあれば竜王に勝てると聞きました。本当でしょうか? できれば、そのあるところを教えて下さい。

〈東京都豊島区・鳥居直樹〉

Answer ●ウ〜ン、確かにそのとおり。そこで、ロトのつるぎのあるところを特別に教えてあげよう。下のマップを見てくれ。ここは竜王の城。何階かは、自分で捜しだしてくれ。ただし、ここにはストレートには行けないので、注意しろ。ガンバレよ!! (●印があるところ)

ドラゴンクエストMAP

Question ● D&D®をやっているのですが、まず、レベルについてですが、ヒューマンクラスは36レベルまでいけるとマニュアルに書いてありましたが、マニュアルには16レベルまでの表しかのっていません。ハーフリングにいたっては、128000E.P.で最高の8レベルに到達します。すると、それ以上のE.P.をかせいでも何もならないのでしょうか?
ちなみにぼくは、ハーフリングで、レベルは3です。

〈香川県観音寺市・西山敬人〉

Answer ●キミのいうとおり、確かにレベルは36まであります。しかし、D&D®のルールは4段階のセットに分かれていて、それぞれとりあつかうレベルの範囲があるのです。ベーシックルールは1〜3、エクスパートは4〜14、コンパニオンは15〜24、マスターは25〜36レベルとなっています。ただし、日本語訳はまだエクスパートまでしか出ていません。

また、ハーフリングは8レベルまでしかないですが、300万E.P.までキャラクターを強くすることができます。レベルアップとしては8までですが、アタック・ランクといったものが上がり、攻撃能力は上がってゆくようになるので、キャラクターはどんどん強くなるというわけです。わかってくれたかな。

Question ●僕は今、コンプティークの8月号を見て、『聖女伝説』をプレイしてます。ウエイトレスとはじめて会って、脱がすところまでは成功したんですけど、どうしてもそのあとが続きません。どうか教えて下さい。

〈宮城県仙台市・林貞男〉

Answer ●キミも好きだねェ〜。ところで、キミは興奮しすぎて、やたらと攻めまくっているんじゃないかな! ただ攻めればいいというもんでもないんだよね、女の子というものは。ここは少し冷静になって、違った場所をいろいろ攻めてみてくれ。そして、その時の女の子の反応を注意してくれ。いろいろ声がでるだろう。そこでだ、その声が5種類でるまで攻めてくれ。そうすれば次の展開が開けるはずだ。

Question ●僕は今、88の『ウイングマンII』をやっているのですが、どうしてもAパターンをクリアできません。コンプティーク8月号のとおりにやったのですが……。持ち物は、楽符、指輪、食券、時計、カギ、テープ、クスリです。桃子にバッチをわたしたのですが、クリアできません。どうか教えて下さい。

〈東京都文京区・小山雅貴〉

Answer ●小山くん、キミの持ち物を見ると、ほとんどやることはやっているようだね。あと、キミがやらなければいけないことは、いろいろな人に話しかけてみるということだね。そうすれば、次のシーンへの手がかりが見えてくると思うよ。

Question ●僕はロールプレイングゲームの『タイムエンパイア』をやっています。かくれみのを取って、お金をたくさんためて食料もいっぱい買いました。そして、町人たちと何回も戦って、経験をいっぱいまで積みましたが、どうしてもレベルが上がりません。どうしたらよいのでしょうか？　どうかクロ先生お願いします。

〈愛知県名古屋市・都築正高〉

Answer ●この質問は、都築君以外からも、けっこうきているんだ。このゲームのこの謎は、なかなかむずかしいね。しかし、この謎が解けないかぎりは、このゲームは解けない。じつは、レベルを上げるためには、経験をいっぱいまでためたあと、ゲーム中にある富士山などの高い山に登る必要があるんだ。きっとキミのレベルは、上がっていずはずだよ。

Question ●僕は、PC8801で『北斗の拳』をやっているのですが、ゲーム中に出てくるある家にどうしても入れません。何をすれば入れるようになるのでしょうか？あと、バイクの置いてあるシーンで、バイクを動かそうと思うのですが動きません。どうすればよいでしょうか？ちなみに僕が今持っている物は、ラジエター、マッチ、札束です。どうすればよいか教えてください。

〈京都府京都市・松倉友明〉

Answer ●まずバイクのところから教えてあげよう。バイクを動かすには、キミの持っているラジエターのほかに、キーが必要なんだ。さて、そのキーは!?　じつは、このバイクはアイパッチのバイクなんだ。だからキーは、当然アイパッチが持っていることになるよね。アイパッチを倒して、じっくり身体検査してくれ。

また、家のことについてだけれども、じつはこの家は、このゲームの前半で最大の謎が隠されているんだ。だから、入り方はちょっと教えられないね。とにかく、ここには××が隠されていて、これがないとこの場面はクリアできないのだ。

Question ●クロ先生、僕は今、『ブラックオニクス』をやってもう１ヵ月過ぎてしまいました。地下６階までは順調に進んでこれたのですが、どうしてもブラックタワーへ行くことができません。たぶんあの“イロイッカイズツ”というメッセージが、この謎を解くヒントになっているようなのですが、いくらやってもブラックタワーに行くことができません。とても困っています。どうぞヒントを教えて下さい。

〈兵庫県神戸市・太田稔〉

Answer ●まだまだ、この質問は続くようだね。ところでこのゲームの色迷路の順番なんだけど、これは機種によって違うんだよね。だから、太田君、キミは機種名が書いていないのでわからないよ。そこで、３機種の答をズバリ答えておくので、そこにキミの機種があればいいね。

☆PC8801
　赤ー紫ー緑ー青ー黄ー白
☆PC8801mk II SR
　緑ー赤ー白ー黄ー紫ー青
☆FM―7
　白ー紫ー青ー緑ー黄ー赤

Question ●『ウィザードリー』をやっていますが、ムラマサブレードが見つかりません。どこにあるのでしょうか？

〈宮城県志田郡・山口　孝〉

Answer ●これはね、はっきり場所は決まっていませんが、地下９階あたりで、モンスターを倒したときに手に入れることができるのです。ただし、そのモンスターがこれと決まっていないので、めったに手に入れることはできないのですよね。だから、どうしてもというなら、あとは根性あるのみ。

Question ●『夢幻の心臓II』を２カ月もやっているものですが、まだ終わりません。いろいろやっているのですが、魔神城が見つからないのです。いったい、魔神城はどこにあるのですか？

〈大阪府吹田市・辻和也〉

Answer ●ヒントは３つの玉を捜しだし、それを３つの塔に××すれば、いいのだ。ただし、魔神城は今までに何もなかったところから出現するんじゃない。じつは地下から出てくる城というのは城の内部のことで、城の外側は前からあるんだ。ほら、そう言えば外側だけで、中がまったくカラッポだった城があったことを思い出しただろう。さあ、めざす魔神はそこにいるぞ！

送り先

〒160 東京都新宿区四谷１－８－14 四谷１丁目ビル６Ｆ　コンプティーク編集部「ＲＰＧ＆ＡＶＧお助けコーナー」係。

「キャーッ!!」と寮の中に響きわたった悲鳴が事件の幕あけを告げた

そのとき、グレアムはクラーク夫人に今夜の招待のお礼をいい、キャシーにおやすみのキスをして、寮の玄関ホールを出ようとしたところだった。グレアムは、恋人キャシー・サットンに女子寮のパーティに招待されていたのだ。(キャシーは女子医大の名門セント・オーガスチン・カレッジに通う女子大生で、クラーク夫人の経営する女子寮に入っている)3人のあいだに一瞬の沈黙がおちた。サロンの古い大時計が打ち始めた。その重々しい響きが、あたりの静けさをいっそう不気味にきわだたせた。時計は10時を告げて鳴りやんだ。

「クレーマーさん、お帰りはちょっと待っていただけますわね。私、お部屋をひとつずつ見て回りますから、そのあとについてきていただきたいんですの」

「ええ、もちろん」とグレアムはそくざに答えた。3人がもどりかけたとき、正面のドアがバタンと開いてバスタオルを体に巻きつけただけの女性がとび出してきた。

「クラークさん、あたしこわい!」

「いまの悲鳴はあなたなの?」夫人は抱きついてきたローラにいった。ローラは長身の夫人の胸に顔をうずめたまま激しく首をふった。そのひょうしにバスタオルがパラリと床の上に落ちた。グレアムはあわてて目をそらした。

「だったらお部屋にいなさい。しっかりカギをかけてね……」クラーク夫人はローラにやさしくそういうと、部屋まで送って開けっぱなしになっていたドアをそっとしめてやった。市長だった夫を亡くして以来、市いちばんの名家をひとりできりもりし、女子寮まで経営してきたクラーク夫人は、さすがにしっかりしたもので、少しもうろたえたようすを見せない。

と、そのときだ、さっき彼が開きかけていた玄関のドアのあいだから「だれだっ!」と叫ぶ男の声が聞こえた。グレアムはとっさに外に飛び出した。ちょうど寮のわきから黒い人影がひと

 イラスト/中村亮

第三話 あとに

つ飛び出したところだった。その人影は寮の玄関前に通じている私道の上で一瞬ためらい、こんどは玄関のほうへ向かって走りだした。しかしグレアムの姿を見つけたのか、身をひるがえすと、門のほうへ逆もどりしていった。グレアムはそれを追ってかけだした。すると前方で人のもみあう激しい音がおこった。数人の男たちがくんずほぐれつの格闘を演じているのだった。グレアムも何がなんだかわからないまま、そのまっただ中に飛びこんでいった。

＊　＊　＊　＊　＊　＊

「なんですって。それじゃあ4人が4人とも声を聞きつけてかけつけたっていうの？」クラーク夫人は鋭いまなざしでサロンのソファにすわったグレアムたちを順番ににらみつけた。守衛のジャスパーにライフル銃をつきつけられて乱闘はようやくおさまったのだ。

「正直におっしゃらないと、みなさん、以後ここに出入りすることはおろか、寮の娘さんたちとのおつきあいもやめていただきますからね」

「伯母さん、ぼくまでいっしょにすることはないでしょう。だいいち、最初の怪しいやつを発見して『だれだ』って叫んだのは、このぼくなんですからね」と不満そうにいったのは、１週間ほど前からクラーク家に滞在している夫人の甥のゲイリーだった。

「わかるもんか。きみが叫んだって証拠はどこにもないんだからな。そんなことで疑いが晴れるんだったら、ぼくにだってそう主張する権利があるさ」

そういったのはマーシャル市会議員のひとり息子のケントである。強烈なパンチを顔面にくったらしく、鼻のあたりをハンカチでおさえている。

「そのとおりだね。それに、わざと叫んだっていうことだって考えられる。最初の目撃者がもっとも疑わしいものさ」と、こちら白いスーツをだいなしにしたロナルド・コールマンがいった。

「クレーマーさんは弁解なさることはないの？」と夫人はグレアムに向かっていった。グレアムの無実を知っている夫人は、どうやら彼をほかの３人と同じにあつかって、相手は老婦人ひとりと、犯人をゆだんさせる意図らしい。

「ぼくのことなら、さっきの悲鳴をあげた人にでも聞いてみてください。なにかお気にめさないことがあったならあやまるしかありませんから」と、グレアムもわざとあいまいないいかたをした。

「その人はだれなの、ゲイリー？」とクラーク夫人がいった。

「どうしてぼくに聞くんですか」とゲイリーはまたも不満げにいった。

「ほうら、しっぽを出したぞ」とマイク・ガードナーが得意そうにいった。彼はしぼられているグレアムたちのわきで、さっきからにやにやしながら話を聞いていたのだ。「たった今、自分で怪しいやつを見たといったばかりじゃないか。やましいことがなければ、そいつがどこにいたのか答えられるはずだろう」

「だけど……」と、顔をまっ赤にしたゲイリーがなにかいいかかった。そのときキャシーがただならぬようすでサロンに飛びこんできた。キャシーから何か耳うちされたクラーク夫人の顔からすっと血の気が引いていくのがわかった。

＊　＊　＊　＊　＊　＊

「クレーマーさん、殺人です！　ベティ・ウォルコットが殺されたんです！」グレアムを廊下に呼びだすと、クラーク夫人はやっとのことでそういった。

「キャシーに門を閉めさせました。それと、あと30分したら警察を呼ぶように、と。騒ぎを大きくしたくありません。警官といえども踏み荒らされたくないんですよ。若いお嬢さんたちをおあずかりしているのですからね。あなたの評判はキャシーからいつもうかがっておりますわ。警官が到着する前に、あなたのお力でなんとか事件を解決していただきたいのです。どうか、ぜひ……」そういい終えると、夫人は横にいるキャシーの腕のなかに倒れこんで失神した。

グレアムとキャシーはとりあえずクラーク夫人をキャシーの部屋に運んだ。

「守衛室で人の出入りをチェックしてきたの。使用人たちは、今夜は特別にひまをもらって出かけていて、まだもどってなかったわ。あの時間にこの屋敷にいた者は、今すべて寮にいるってことね」とキャシーがいった。

「犯人をのぞけば、まだみんなはのぞきの痴漢騒ぎだと思ってる。そして殺されたベティ・ウォルコットもほかの女の子たちと同じく自分の部屋にとじこもっていることになってるわけか。時間は限られているんだ、さっそく調査にとりかかろう」そういうとグレアムはいきおいよく立ち上がった。

登場人物

キャシー・サットン(21)

①

グレアムの恋人。クラーク夫人のお気に入りで、とてもしっかりものの娘。グレアムのほうが熱をあげているというのが本当らしい。殺人現場の状況や邸内の事情は彼女にたずねながら調べるしかないだろう。

ローラ・ジョンストン(19)

②

ロナルド・コールマンのパートナー。父親が故クラーク市長の親友だったために、夫人の寮に入ることになった。明るく活発な女の子で、郊外のエリクソン女子大学に通っている。ロナルドは親が決めたフィアンセだという。

ジュリア・ブリック(21)

③

ケント・マーシャルのパートナー。ローラと同じくエリクソン女子大学の学生。自由奔放で、セクシーなグラマーである。クラーク夫人の前ではおとなしくふるまっているが、男を狂わせるタイプである。

ロナルド・コールマン(22)

④

ローラ・ジョンストンのパートナー。陰気な感じのする青年で、親のもつ会社のひとつで経営の見習であるが、あまり身が入っているようすではない。腹の中でなにを考えているのかわからない。

マイク・ガードナー(21)

⑤

ベティ・ウォルコットのパートナー。グレアムの出た州立大学の経済学部の学生。公務員の息子だというわりにはハデで、学業よりは車やスポーツのほうが好きらしい。彼とベティの取り合わせはもっとも不自然な感じだった。

ゲイリー・ホルト(23)

⑥

クラーク夫人の妹の息子。旅行の途中で立ち寄ったということだが、女子寮の寄宿生のうちのだれかに目をつけたらしく、滞在をのばしてパーティに強引に参加した。小心なくせにわがままな性格で、クラーク夫人には好かれていない。

ケント・マーシャル(24)

⑦

ジュリア・ブリックのパートナー。彼女の恋人としてもっともお似合いの感じだが、それというのも父親が市の実力者で金に不自由しないからだ。いかにも遊びなれているふうで、事実仕事もせずぶらぶらしているということだ。

ジャスパー(61)

⑧

若いときからずっとクラーク家につかえている守衛。クラーク夫人を尊敬しており、忠実で夫人の信用もあつい。

ベティ・ウォルコット(20)

⑨

マイク・ガードナーのパートナー。もっとも遠い西部の出身で大地主の娘だという。チェルシー音楽学校の学生。地味でおとなしい性格である。自分の部屋で殺されているのをキャシーに発見された。

クラーク夫人(56)

故クラーク市長の未亡人。教育熱心で女性解放論者でもある。厳格さこそ最上の教育だと信じており、寮生にもそれが成功していると自負しているが……。グレアムに事件の解決を依頼したあと気絶してしまったために尋問することはできない。

尋問早見表

誰について聞く／誰に聞く	キャシー	ローラ	ジュリア	ロナルド	マイク	ゲイリー	ケント	ジャスパー	ベティ
キャシー	12	13	14	15	16	17	42	42	42
ローラ	42	18	42	19	42	42	42	42	20
ジュリア	42	42	21	42	22	42	23	42	24
ロナルド	42	25	42	26	42	27	28	42	42
マイク	42	42	42	42	29	42	42	42	30
ゲイリー	42	42	31	42	42	32	33	42	42
ケント	42	42	34	35	42	42	36	37	42
ジャスパー	42	42	42	38	42	39	40	41	42

ゲームの進め方

殺人事件だということを知られないために、人物に対する質問は、ローラとジュリアには直接部屋に行っておこない、その他の者は玄関ホールの待合所にひとりずつ呼びだしておこないます。人物に対する質問以外の調査には、死体の発見者であり、また事件の直後に寮の中を見まわっており、邸内の事情にも通じているキャシーに、説明してもらったり同行してもらってアドバイスを受けることにします。邸内の様子を調べるときは、マップの番号を参照してください。その番号が、そのままパラグラフの番号になります。また、人物に対して質問する場合ですが、プログラムを使うかたは、プログラムの指示どおりに、プログラムを使わないかたは、前のページにある表をたよりにパラグラフを選んでください。これは楽です。

プログラムに関しては、とくにどの機種でも走るようにしてあるので、問題はないと思います。がんばって打ちこんでみてください。

問　題

1　殺人犯人はだれか？

2　痴漢はだれか？（殺人犯人と同一でもかまいません）

3　殺人犯人はなぜベティを殺したのか？（動機）

4　この夜の殺人犯人の足どりは？

5　パラグラフをいくつ調べたか？

プログラム

```
100 REM"-----------------------------"
110 REM" ﾐｽﾃﾘｰｸﾗﾌﾞ ｸﾞﾚｱﾑｼﾉ ｼﾞｹﾝﾎﾞ NO.3"
120 REM"-----------------------------"
130 T=0
140 A=0:B=0:C=0:D=0:PRINT"ﾄﾞｳｼﾏｽｶ?"
150 INPUT "(1)ﾁｮｳｻ:(2)ﾊﾅｼｦｷｸ";A
160 IF A<1 OR A>2 THEN 150
170 IF A=2 THEN 210
180 INPUT "ﾄﾞｺﾍｲｸ?(ﾏｯﾌﾟﾉﾊﾞﾝｺﾞｳ 1-11)";D
190 IF D<1 OR D>11 THEN 180
200 GOTO 300
210 PRINT "(1)ｷｬｼｰ   :(2)ﾛｰﾗ     :(3)ｼﾞｭﾘｱ"
220 PRINT "(4)ﾛﾅﾙﾄﾞ  :(5)ﾏｲｸ     :(6)ｹﾞｲﾘｰ"
230 PRINT "(7)ｹﾝﾄ    :(8)ｼﾞｬｽﾊﾟｰ:(9)ﾍﾞﾃｨ"
240 INPUT "ﾀﾞﾚﾆｷｸ?(1-8)";B
250 IF B<1 OR B>8 THEN 240
260 INPUT "ﾀﾞﾚｦｷｸ?(1-9)";C
270 IF C<1 OR C>9 THEN 250
280 RESTORE
290 FOR I=1 TO B*9+C-9:READ D:NEXT I
300 PRINT "ﾊﾟﾗｸﾞﾗﾌ";D;"ｦ ﾖﾝﾃﾞｸﾀﾞｻｲ":T=T+1
310 PRINT "ｹﾞﾝｻﾞｲﾉ ﾊﾟﾗｸﾞﾗﾌｽｳﾊ ";T;"ﾃﾞｽ":GOTO 140
320 DATA 12,13,14,15,16,17,42,42,42,42,18,42,19,42,42,42,42,20
330 DATA 42,42,21,42,22,42,23,42,24,42,25,42,26,42,27,28,42,42
340 DATA 42,42,42,42,29,42,42,42,30,42,42,31,42,42,32,33,42,42
350 DATA 42,42,34,35,42,42,36,37,42,42,42,42,38,42,39,40,41,42
```

❶ 北と西に高い塀があって、南と東は金網のフェンスになっている。どっちも楽に越えられる高さではない。東南の角に入口があるが、カギがかかっている。

❷ 机の上に厚いノートが広げられている。「門を出入りする人はここでかならず名前とその時間を書きこまなければならないのよ」今夜の欄で最後に書かれているのは『ロナルド・コールマン、午後9時、退出』という文字だ。壁にはたくさんのカギがならんでいる。門やプールの大きなカギ、車のキーなどがそれぞれの場所や持ち主の名前をきざみこんだプレートの下に下がっているが、めだっているのは臨時に紙の名札をつけたゲイリー、マイク、ケント、グレアムのキーだ。

❸ 駐車場には車が8台ならんでいる。「奥の4台がクラーク夫人、ジュリア、ローラ、ゲイリーのもので、門に近い残りが今夜の客の車よ」

❹ サロンの使用人通路を通って屋敷の玄関までくるには、いくつかのドアを開け、何度も角を曲がらなければならないので、ふつうに歩いて3分ほどかかった。玄関前から寮の端まで30メートルほどあり、そのちょうど中ごろに門からのびるコンクリートの道が交差している。

❺ 「プールのまわりは寮の壁ぎわまで砂利がしかれているから、そっと歩けば問題ないけど、ここで走ったなら塀にも反響するし、かなり大きな音がしたはずよ。だけど足跡はわからないわね。あらっ、何を見つけたの？　車のキーじゃない」それはベティの窓の真下に落ちていた。

❻ 寮の建物とレンガの塀のすきまは人が通れるだけの広さはない。塀の高さは3メートルはありそうだ。「塀の上には泥棒よけにガラスの破片が植えこまれているの」

❼ 「建物と植え込みのあいだは人が通るのに十分の広さだけど、隣の家族は大の犬好きで5匹も放し飼いにしてるから、夜中だって窓を開けたら最後、いっせいにほえはじめるわよ」

❽ 「ドアをたたいても返事がないんで、夫人からあずかった合カギではいったの。電灯がつけっぱなしになってて、ジュリアはベッドで眠っていたわ。毛布もかけてないし、おまけに全裸だったわ。ゆり起こそうとしたんだけどぜんぜん反応しないのよ。だいぶ酔っぱらっていたみたい。服はたたんではないけど椅子の背もたれにかけてあったわ。窓のかけがねはおりてなかったわね」

❾ 「見てのとおりよ。ベティはひざを床につけてベッドに上半身をもたれて死んでいるわ。絞殺よ。凶器は死体の首に巻きついている細いベルト——ベティのものだわ。強姦されているようね。どう、ご自分で確認なさる？」「いや、やめておこう。女医どのの診断を信用するよ」グレアムは部屋の中を調べはじめた。「ありがとう。いくら死体でも、恋人が全裸の女性をじろじろ見たりさわったりするのは、ネ」「恋人と認めてもらえてうれしいよ」バスルームに通じるドアは部屋の内側からカギがかけてある。「ええ、廊下側のドアも部屋の中からカギがかかっていたわ。夫人から全部の部屋のカギをわたされて、調べてまわるようにいわれたの。いくらドアをノックしても返事がないんでそれを使って入り、電灯をつけてみたら、窓が開いていてこのありさまだったってわけ」「ひきだしやバッグの中を物色した形跡はないな。強姦だけが目的だったということか。でも、それにしてはたいして争ったようすがないな。着ていた衣服やちぎれた下着が散乱しているけど……。キャシー、あんまり荒らすと警察にしかられるからこんなところにしておこうか」「そうね。私の発見したことを報告しておくわ。ベティはあきらかに性交の形跡があるけど精液は残っていないの。どういうことかしら？」「途中で悲鳴をあげられたんであわてて逃げだしたんじゃないかな」「精液から血液型を割りだされるのをおそれたから、とも考えられるわよ」

❿ 「私が夫人にいわれて見にいったときには、ローラはもうすでに服を着ていたわ。部屋の中はきちんとしてたしカギは全部かかっていたわ。それはあとからなんとでもできたわけだけど、バスルームは中からもカギがかかっていて入れなかったわ」

⓫ 寮生に食事を運ぶワゴンがやっと通れるほどのせまい通路だ。キャシーがきれいにみがかれた床からひろい上げたのは紙巻タバコの吸いがらだった。「パーティーの準備が終わってから捨てられたものだと思うわ。だって使用人たちは、こんなものをそのままにしておいたら夫人にひどくしかられることをよく知っているから。このブランドはゲイリーが吸ってたものよ」

⓬ 「あなたとずっといっしょだったじゃないの。私なんかのことよりももっと調べなきゃならないことはたくさんあるでしょ。あ、待って、私一度だけ自分の部屋にもどったわ。そのときバスルームからジュリアのうめき声が聞こえたの」

⓭ 「あなた、ローラが飛び出してきたとき、ひどくおおげさだったと思わない？　ちらっと見えただけだけど、ローラの騒ぎの最中に彼女の部屋のドアからこっそり抜け出した人物がいるのよ。それはね、なんとマイクだったの」

⓮ 「9時10分ごろだったかしら、用を思いだして部屋にもどるとバスルームでジュリアが苦しそうに吐いているのが聞こえたの。そしてケントが『おい、だいじょうぶかよ。もう服脱いじゃってるんだぜ』って。『ええ、楽になったわ。ウフフ、こんなところじゃダメ、ベッドで待ってて』ってジュリアがいうと、『いい薬もってるんだ。これ飲んどくといいよ』『わかったわ』——私は用なんかすっかり忘れて、部屋にカギをかけてサロンへとんで帰ったわよ」

⓯ 「パートナーのローラが部屋に帰ったあと、30分くらいひとりでいてから出てったけど、帰ったんじゃなかったのね」

⓰ 「あなたたちの乱闘がおさまって、私がサロンにもどると、マ

イクは落ち着かない表情でソファにすわっていたわ」

17 「あなたを見送りに私と夫人が立ち上がったとき、『おもしろくもねえ、ドライブでもしてくるかな』っていいながら使用人通路のほうへ行ったわ。そうね、あの乱闘の３分くらい前だったと思う。それまではずっとサロンにいたわね」

18 「ちょっと具合いが悪かったから眠ってたの。あの悲鳴でしょ、びっくりしちゃってあわてて飛び出しちゃったのよ。そして部屋に帰ったとたん、こんどはあの乱闘騒ぎじゃない。足音？　ひとつだったと思うわ。窓の下が砂利でしょ。ベティの部屋のほうからお屋敷に向かってダダダッて走ってくるのがよくわかったわ。ええ、もちろん電灯はずっと消してあったわよ」

19 「知らないわよ、あんな人。クラーク夫人が呼びなさいってうるさくいわなきゃパートナーになんかしてないわよ。だって陰気くさいんだもん。たまんないわ」

20 「元気がなかったわねぇ。ここだけの話だけど、あの子妊娠してたらしいわよ。マイクは相手じゃないっていいはるんだけど、そんなことどっちでもいいじゃないねえ。マイクと部屋に入るのを見たのは８時半ちょっと前だったと思うわ」

21 「いったい何があったのよ？　あたし飲みすぎちゃって、バスルームで吐いて少し楽になったんだけど、ケントのくれた薬を飲んでもなんだかもうろうとするばっかりで眠っちゃったのよ。でも彼、することだけはしてったみたい。ウフフフ」

22 「さあ、ベティといっしょだったんでしょ」

23 「あの人ったら、あたしがお酒に弱いこと知ってるくせに、今夜は『飲め、飲め』っていうのよ。だけどいじわるしてるふうでもなかったし、そのあとも薬をくれたり、服を脱がせてくれたり、あら、何いわせるの」

24 「半年くらい前かしら、彼女が『最近マイクとうまくいってないの』っていうから、ケントに相談にのってあげたらっていったのよ。そのあとてても明るくなったから安心してたんだけど、またこの２、３週間元気がないようだったわ」

25 「あの子との婚約は解消するつもりだよ。もうオヤジのいいなりにはならない。今夜はひとりでプイッと部屋にこもっちゃったよ。８時半をまわったころだったな」

26 「あの悲鳴を聞いたのは、プールサイドのパイプチェアで横になってたときだったよ。酔いをさまそうと思って風にあたってたのさ。ふりむくと怪しいやつが窓の下をうろついてるのが見えたんだ。どこの窓かって？　そうだな、ベティの部屋だったと思うよ。ああ、ぼくが『だれだ』って叫んだのかもしれないな。そんなこといちいち覚えちゃいないよ。なにしろとっさのことだからな」

27 「腹をしたたかなぐりやがった。ぼくはなんにもしてないのに。屋敷の玄関から走ってきたっていうけど、ぼくは見なかったな」

28 「あいつこそ怪しいんだぜ、ジュリアを部屋に送ってすぐ帰ったはずなのに。えっ、なんで知ってるかって？　いや、彼女をかかえてサロンを出ながらぼくにいったのさ。『こんなに酔っぱらっちゃしようがないな。ベッドにころがして帰ることにするよ』ってな」

29 「ぼくならずーっとベティの部屋にいたさ。ああ、悲鳴なら聞いたよ。どこでかって？　ええと……そうだ、サロンのソファにかけたときだったかな。もちろんベティが心配だったからドアをノックしてみたさ。もうカギがかかってて、ちょっとけんかしたあとだったから返事もしてくれなかったよ。そのあと外でなにかあった

らしいけど、めんどうなことにまきこまれるのはごめんだったからね。サロンにいたのさ」

30 「あんまり機嫌よくなかったな。ろくに口をきかなかったよ。悲鳴の聞こえるちょっと前に彼女の部屋を出たんだけど、被害にあったのはベティじゃないんだろうね？」

31 「かなりもりあがってたな。ロナルドって暗い野郎がちらちら視線をむけてたよ。まあ、いちばん色気があるからな。ケントと出てったのは9時10分前だったよ」

32 「きみが帰るっていったんで、ひとりで残ってもしようがないから、ドライブでもするつもりで使用人通路から屋敷を抜けて玄関に出たんだ。悲鳴？聞いたような気もするけど屋敷の中だったからな。寮のほうを見ると、怪しい人影が窓から降りるのが部屋のあかりで見えたんだ。それで『だれだ』って叫んだのさ。ああ、さっきもいいかけたんだけど、ぼくのいた位置からではどの窓だったかなんてわからなかったのさ」

33 「何発かなぐられたからっていうわけじゃないけど、あいつが怪しいと思うな。ベティっておとなしそうな子にまでなにかささやきかけていたぜ」

34 「だいぶ飲んでたからなぁ、半分眠ってたよ。おいおい、これ以上はプライバシーの侵害だぜ」

35 「あいつ、ローラのフィアンセなんだろう？　パーティのあいだほとんど彼女と口をきいてなかったぜ。ああいうやつは何をやらかすか知れたもんじゃないからな」

36 「ぼくはジュリアの部屋を出て、寮の玄関ホールからぶらぶら守衛室のあたりまできたところで悲鳴を聞いたんだ。そうだな、しばらく立ち止まって耳をすましてたんだ。そしたら、『だれだ』って声がして寮のわきを走る人影が見えたからかけつけたのさ。そのことなら守衛に聞いてみればわかるよ」

37 「『だれだ』って声がするとすぐ守衛室からとび出してきたよ。忠実な男だね、まったく」

38 「乱闘騒ぎにかけつけてみると、あの方がいらっしゃったんでびっくりしたんです。ええ、もうだいぶ前にお帰りなられたものとばかり思ってたんです。さあ、何時でしたか、守衛室のノートに退出時間の記録があるはずです」

39 「ゲイリーさんですか？　このようなことを私から申し上げるのはどうかと思うのですが、実は、さきおとといも、あの方がジョンストンさんのお部屋を窓からのぞいていらしたんです。それで、昨夜また寮のほうへ行かれるようすでしたので、『これ以上は奥さまに黙っているわけにはまいりませんよ』と申し上げたんです。もちろん、ゲイリーさんは、守衛ふぜいがいうことなどお聞き入れになられるような方ではありませんけど……。いえ、だからってゲイリーさんが怪しいとか申し上げているわけでは……」

40 「私が飛び出すと、マーシャルさんがすぐ外にいらして、『寮の窓の下だっ』と私にいいました。ブリックさんの部屋しかあかりがついていませんでしたからよく見えなかったんですが、だれかが砂利の上を走りだす音は聞こえました。マーシャルさんはその音のほうへかけていかれましたよ」

41 「お恥ずかしい話なんですが、コールマンさんが退出されるのをチェックしたあと、ちょっと居眠りしちまったんです。ええ、だから悲鳴ってのは気づきせんでした。私が聞いたのはおそらく『だれだ』っていう怒鳴り声ですよ。はっとして守衛室を出るとマーシャルさんがいました。私はライフルをとってかけつけたんです」

42 あまり、てがかりになりそうなものは得られなかった……。

第一話 グレアム氏殺人事件

解答編

それではみなさん、お待ちかねの「グレアム氏殺人事件」の解答編とまいりましょう。場所はグレアム氏の屋敷の食堂です。

「僕は、ここにいるみなさんからの話と、調査によって、犯人を見つけ出すことができたと思う。みんな静かにしてもらえないだろうか。

グレアム伯父さんの死因は、鈍器で頭をなぐられたためだ。そして、凶器になりそうなものはふたつ、ロドニーの部屋の酒ビンと物置きの血のついたマキ。だが、どちらも違うようだ、あの程度のマキでは、人を殺すことはできないし、ビンを使ったとするなら、なぜ血をつけたままになっているのか。そこで私はほかの可能性について考えてみた。すると、細かな疑問が組み合わさって、第3の手口が思いついた。それはデビッド叔父さんの部屋で見つかったストッキング。マーガレットの部屋のサボテンのはち。ハロルドさんの部屋の水槽だ。ストッキングは薄くても3枚も重ねればじょうぶな袋になる。サボテンの砂はどこに消えたのか。マリーはかたづけていないのに、ゴミ箱にはなく、床はきれいだ。カーペットにこぼれた砂は、ちゃんとそうじしなきゃとれない。では、砂はこぼれたのではない。わざと、とられたのである。そう、ストッキングの中に。サボテンのけられたあとのようなものは、砂をすくっているうちにサボテンが倒れないように足でおさえていたためだ。ストッキングの中に砂をつめ、即席ブラックジャックを作った犯人は、書斎にいたグレアム伯父さんのところに行った。合カギなど使わずに、堂々とノックして入ったのだろう。そうでないとグレアム伯父さんは、あやしんだだろうからね。そしてひとりが伯父さんの注意を引いているうちに、なにげなく後ろに回ったもうひとりが、ストッキングのブラックジャックで伯父さんを殴り倒した。そして、寝室に運び、あらかじめ用意してあったマキでもう一度殴って血をつけ、床に庭の泥土を落としておいた。もちろんロドニーに疑いをかけるためにね。

犯人は部屋に戻ったが、砂とストッキングの処理に困った。庭は土になっていて、砂ではおかしいし、はちに戻そうにもゴミ箱に捨てようにも血がついていて困る。そこで考えたのが水槽に砂を捨てることだ。ついでに、ストッキングも、ついた血を洗い落としてベッドの上にかわかしておいた。だけれども、ストッキングをしまう前に、デビッド叔父さんが持っていってしまうとは、見当違いだったようだね、マーガレット、ハロルド。君たちが犯人だ！」

みなさま、多数の解答ありがとうございました。私ども、非常におもしろく拝見させていただきましたよ。

第1回目ということで、ずいぶんとあっさり風味にしあげていたせいか、正解が多かったので、これから少しずつむずかしくしていくことにいたしましょう。

さて、正解者のうち5名を当選とさせていただきましたので、ここに発表させていただきます。ただし、選んだのは料理人の独断と偏見によるものですので、正解なさっても当選なさらなかったかた、お許しくださいませ。

正解者発表

●埼玉県　木村幸彦君
（読みやすくていねいな字でありがとうございます。水槽の謎はもうおわかりですね）

●京都府　久保田利幸君
（『これがせいこうしたので2人は一発した』というのはだジャレですか？）

●京都府　北神新之進君
（簡潔明瞭な解答ありがとうございました）

●岩手県　中島秀人君
（かわいいお手紙でありがとうございます。女のコかと思いましたよ。それから犯行当日にはマリーとハロルドは××××するヒマはなかったでしょうねえ）

●北海道　鈴木博巳君
（思わぬところでの意見ありがとうございました）

今回の「グレアム氏の事件簿――第三話 パーティーの終わったあとに」はいかがでしたか？　ミステリー倶楽部では、みなさまからの解答を募集しています。今回の事件では5つの質問をさせていただきましたが、どうですか？おわかりになりましたでしょうか？おわかりになったかたは、感想もそえて解答をお送りください。お時間のある方は登場人物の相関関係図を書かれてはいかがでしょうか。またオリジナルのシナリオも募集しております。

ハガキの送り先は、〒160 東京都新宿区四谷1―8―14　四谷一丁目ビル6Ｆ　コンプティーク編集部「ミステリー倶楽部」係まで。正解者には、抽選で5名に、コンプティーク特製Ｔシャツをプレゼントしますので、ふるって解答をお送りください。待っています。

ADVENTURE

誌上体験アドベンチャー

連載その15　先江　進

ショートショート応募作品発表

お待たせの、読者からのショートショートの応募作品の発表でーす。状況設定がユニークなものが多く、すっごく面白い。先江進からの問題としては、RPGを題材とした問題が初登場だ。みなさん、がんばってください。

木の上の女の子

〔東京都豊島区・風来坊（ペンネーム）・16才〕

夏の朝、キミは散歩がてらにちょっと深い池のある公園に来た。小学校か幼稚園にでも行っているのか、子供の姿もなく静かだ。その時、池の方から女の子の泣き声が聞こえた。おぼれているのではと思い、池のそばに行くと、声が上からするのに気がついた。見上げると女の子は、木の上にいるではないか。高く登りすぎて、降りれなくなったのだろう。「とびおりろ！　僕がうけとめる！」と叫ぶが、こわがってただ首をふるだけだ。まわりを見まわすが、役に立ちそうなものはない。

―キニ　ノボル

ＯＫ。２メートルほど登ると、女の子のいる枝にきた。女の子をしっかりとつかまえる。

―キヲ　オリル

ＯＫ。降りようとして枝に足をかけると、その枝は２人の重さに耐えきれず、折れてしまった。女の子は落ちたひょうしに腕を骨折してしまった。これではダメだ。木の上からやりなおし。

―タスケヲ　ヨブ

ダメだ。誰も来ない。ここはやはり自分でなんとかするしかないようだ。

―○○○　○○○○○←①

ＯＫ。２人はキズひとつなく木から降りることができた。

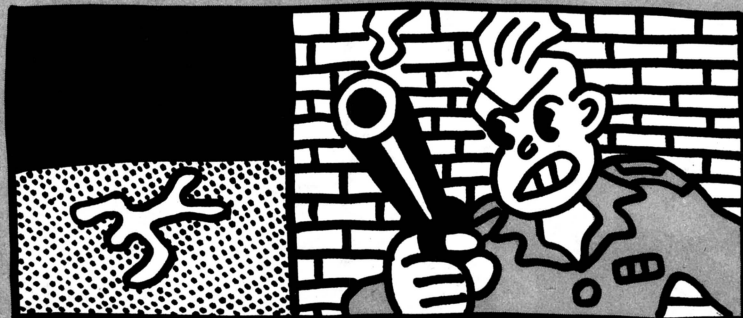
血みどろの男

（神奈川県逗子市・阪本正樹君・12才）

これは戦争中の１人の男の物語である。

俺の前には、敵が１人、その横に小さな建物がある。俺はマグナムを持っていたので、

―マグナムヲ　ウツ

バーン！　しかし奴のガバメントが先に火をふいた。38口径弾が俺の脳天を割った。俺は急速に消え去ろうとする意識の中、敵に向かって倒れる。こうすれば倒れながらも、最後のあがきの一撃を放てる。そこで放った。俺の生涯最後の一撃は、目の前の奴の足元ではじけた。ＥＮＤ。

これではいけない。はじめのコマンドは

―〇〇〇〇〇　カクレル←②

としてから、

―マグナムヲ　ウツ

とするのだ。すると……奴のガバメントも火をふいた。しかし、奴の弾は大きく右にそれ、俺の弾は奴の胸に風穴を開けた。

俺はホッとして道を去ろうとすると、１人の女が走り寄ってくる。俺は

―〇〇〇ヲ　ミル←③

なんだ、味方か。

脱　獄

（富山県氷見市・宮本隆君・14才）

キミはプロのドロボウだ。しかし、キミは警備員につかまってしまった！　このままではプロとしてのメンツが立たない。そこでキミは、あらかじめ持っていたヤスリで脱獄を試してみた。

しばらくすると窓の鉄棒の１本がとれて、どうにか抜け出ることができそうだ。

「コラ！　何をしている！」

シマッタ。看守に見つかってしまった。キミはあわてて

―マドカラ　ニゲル

しかし、もうおそい。足をつかまれ、ゲーム・オーバー。

そこで、看守に見つかったとき

―〇〇〇〇〇　〇〇〇←④

―マドカラ　ニゲル

とすればＯＫなのだ。脱獄完了！！

空からの挑戦

（新潟県新潟市・早福 進君・13才）

時は第２次世界大戦。ボブは南米で戦っていた。ボブは敵をスパイする使命をあたえられた。そしてスパイからもどるとき、敵に見つかってしまった。ジャングルに逃げたボブは、敵のヘリコプターからの攻撃をよけてヘリを追撃しなければならない。今、ボブはライフルとナイフを持っている。ヘリがくる。そこで彼はナイフで、

―〇〇〇　〇〇←⑤

―〇〇〇　〇〇〇←⑥

として、ヘリをくらまし、後ろから

―ヘリコプターヲ　ライフルデウツとして、ヘリを撃ち落とし基地にもどった。そこで、彼は敵の弱点を伝え、いちやく英雄になった。

リンゴ殺人事件

〔東京都世田谷区・山崎はるか・18才〕

宝槻まりあは、8億の資産を持つといわれる宝槻物産の社長、宝槻寿三郎のひとり娘である。

彼女は金使いが荒く、すでに借金で首がまわらなくなっており、父の遺産をあてにするようになっていた。今、父の寿三郎は、ケニアの旅行中、ライオンにかまれてケニアの病院に入院中だ。部屋は個室。まりあは突然、父を殺そうと思いたった。隣りの病室にも気づかれずに殺人を行うにはどうしたらよいだろうか？　部屋にあるのは、お見舞いにもらった美しいが食べるととたんに死んでしまう植物、そしてリンゴとナイフだけである。

―ショクブツヲ　ムリヤリ　タベサセル

だめだ。父が殺意に気づいてしまう。

―ナイフデ　サス

あとの処理が大変だ。

そうだ！　りんごに植物の毒を混ぜればよいのだ。まりあは、花びんの水をとりかえると言って、持ち出した植物の葉から毒をとりだし、

―○○○○○○○○○　**ドクヲ　ヌル**　←⑥

彼女は、父の前でりんごをナイフで半分に切り、父と一緒にりんごを食べた。父はすぐに死んだ。

父だけが死に、まりあが助かったのはなぜだろう。

夏の思い出

〔北海道札幌市・佐久間志織・15才〕

待ちに待った夏休み！　僕は、クラスメート５人と一緒に海水浴にやって来た。クラスでいちばんかわいいミワコちゃんもいる。水玉のクラシックな水着だが、それでも最高にかわいいのだ。

僕は、彼女にいいところを見せようと、必死でアクロバットしていた。

すると、なんと、僕の海水パンツが破けてプカプカ浮いてしまったのだ。

ショック！　どうにか、みんなに見られないうちに何か身につけたい。

さて、どうしたらよいか？

―トモダチノパンツヲ　ヌガセル

―ソレヲ　ハク

ヒンシュク！　だめだ。友情がこわれる。

―カイソウヲ　ミニツケル

みにくい！　せっかくのアクロバットも台なしだ。

そうだ！　彼女が波打ち際にいる。彼女のところに行こう。

―○○○○○　○○←⑦

「キミにいいところを見せようとしたら、水着が破れちゃったんだ。バスタオルを取ってくれないか。」これで彼女も感動まちがいなし。災い転じて福となるのだ。

今回の正解

木の上の女の子

①イケニ　トビオリル

木の上で助けを呼びつづけてもいいですが、そうして助かっても、たぶんみんなの笑い者になるでしょう。

〔先江　進先生のコメント〕

場面の設定、そして人がいない状況設定がうまいね。答えも理にかなっていて、納得もんだ。ただ、**「イケニ　トビオリル」**よりは、**「イケニ トビコム」**の方がいいみたい。

血みどろの男

②タテモノニ　カクレル

③ヨウスヲ　ミル

〔先江　進先生のコメント〕

ちょっとやさしすぎるな。思い切って動詞のほうもブラインドにしてしまったらどうかな。

脱　獄

④テツボウデ　ナグル

〔先江　進先生のコメント〕

答えの中に目的語である名詞がぬけているぞ。**「テツボウデ　カンシュヲ　ナグル」**とすべきところだ。この問題をちょっと難しくするには、鉄棒は床に落ちているとする。初めにヤスリを看守に投げつけ、ひるんでいる間に鉄棒をとり、それでなぐりかかる、というダブルアクションとするのだ。

空からの挑戦

⑤クサヲ　キル

⑥クサヲ　カブル

ジャングルは草が多いので、それをかぶって隠れることができます。

〔先江　進先生のコメント〕

「ヘリコプターヲ　ライフルデ　ウツ」となっていたけれど、**「ライフルデ　ヘリコプターヲ　ウツ」**という順番にしてほしい。**「ウツ」**という動詞に直接かかってくる名詞はヘリコプターなんだ。ライフルは補助的な名詞だよね。動詞の前には直接的な名詞を置くようにしよう。

リンゴ殺人事件

⑥ナイフノカタガワニ　ドクヲ　ヌル

ナイフの片側だけに毒を塗って、半分に切って食べれば、まりあは死なずに、父を殺すことができる。たとえ、ムショ送りになっても、遺産で借金は返せるだろう。

〔先江　進先生のコメント〕

これはかなり優れた作品ですね。私もなかなか解けませんでしたよ。アドベンチャーセンスというより、ミステリーのセンスが光っています。

夏の思い出

⑦センスイデ　イク

単純な答えですみません。でも、これほんとうにあった話なのです……

〔先江　進先生のコメント〕

ほんとうの話だって。なんとなく、ほのぼのとしますね。

誌上体験アドベンチャー《8月号》

先江版 ゼルダの伝説 パート2

解決編

ハイラルの闘士6人を助け、5000人の兵士を捜し出したまではよかったが、なんと兵士たちは全員、魔法によって眠らされているではないか。そこで、キミは……というのが、問題だったね。

ズバリ、答は

—フエヲ　フク

だ。ヒントにも書いてあったように、『ゼルダの伝説』をプレイした人なら、わかったんだよね。しかし、やはり少し難しかったかな。正解者はほんとにわずか。これからもガンバッてくれ。

正解者の中から、岐阜県岐阜市の臼井隆君、大阪府豊中市の林修君ほか、計5名の人にコンプティークオリジナルTシャツが当たりました。これからも応募を待ってますので、ヨロシク。

先江進のRPG特別問題

問題1　太陽の石を求めて

『ドラゴンクエスト』でかなり難しかった問題は、ラダトームの城のどこかにあるという、"太陽の石" を見つけることだった。正解としては、ふつうに歩きまわっている範囲では、入り口が見つけられないようになっていたね。このトリックは傑作のひとつといえるんじゃないかな。

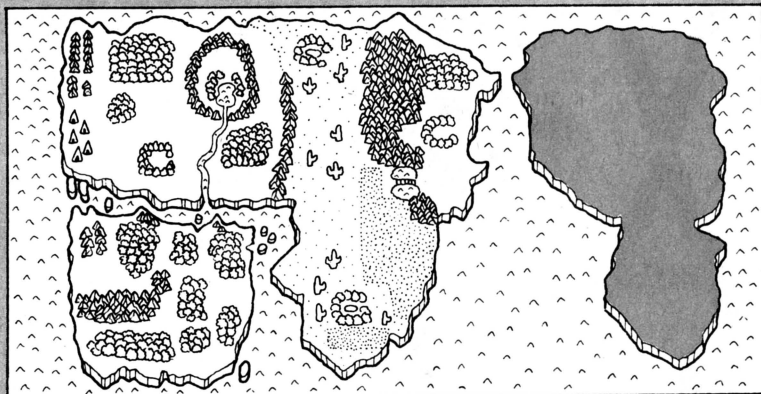
さてと、城の右上の方で「地下室の入り口を探しているんです」と言って、ちょこちょこ動きまわっている兵士がいたよね。この兵士こそ私を助けてくれるのだと信じて、私はある行動をとった。それを推理して当ててもらおうか。その行動は実際には報いられなかったけれど、それによってうまく地下の入り口までたどりついたとしたら、もっと感激しただろうと思うんだよね。その兵士のセリフをよくかみしめて考えてほしい。セリフを「地下室へ行くところです」と変えれば、ちょっと問題としてはやさしくなっちゃうかなー。

例の兵士のとなりに主人公を置いて、兵士がどちらかの方向に動いたら、兵士のいた場所に主人公を動かすのだ。これをくり返すと、主人公が兵士のあとを追ってゆくことになる。すると兵士が地下室の入り口まで案内してくれるというわけ。

問題2　海の向こう側

『ワルキューレの冒険』をやっている諸君、キミはもうアファ大陸の右にある、謎の大陸、"富の国" へは渡れたかな。ここが、このゲームでいちばんムズイところなんだよね。

船を持っていれば、港から海へ出ることができる。海を右へ進んで行くと、太線のようにロープが張られていて、それ以上右へは進めない。海の左とか上、下の方向へは、ロープは張られていないのだけれど、まわりの囲み線の範囲までしか行けないんだ。

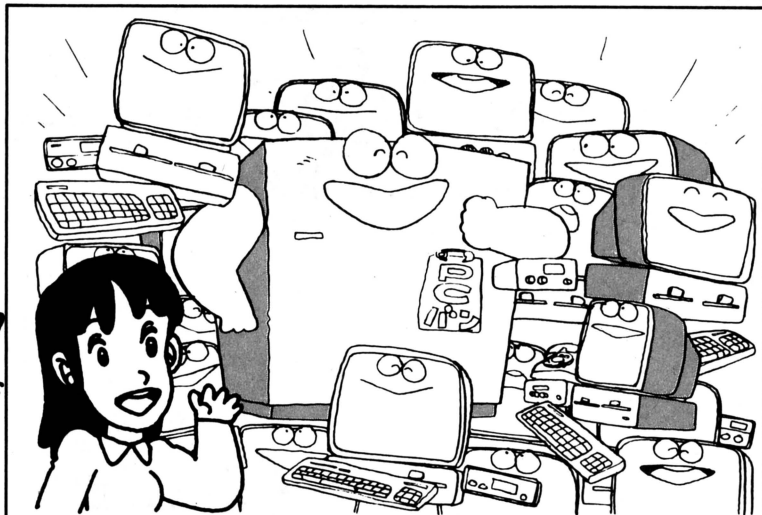
地下でつながっているのかと考えて、地下迷宮の中をくまなく調べたけれどダメ。アファ大陸の右端まできて、そこから船を使おうと思ったけれど、港がないのでダメ。

プログラマーの設定した正解は、ある場所で、ある物を持っていて、ある時になると、『ドラゴンクエスト』と同じような状態になって、ロープより右側の謎の大陸へ渡れるというものだ。

さてここでの問題は、プログラムの一部を変えて、"富みの国" への行き方の別の方法を考えてもらうというもの。今回はこれが宿題だ。いくつかの方法を考えてくれ。

〈ヒント〉 自然法則にかなった方法だが、すごく時間がかかる。

宿題と応募方法

今回の宿題は、特別ＲＰＧ問題の２を答えてほしい。少し考えれば、すぐにわかるはずだ。応募者の中から、抽選で５名の人にコンプティークオリジナルＴシャツをプレゼントするよ。

なお、９月号の解決編は11月号で、今号の解決編は12月号で発表します。

イラスト／中山蛙

第3回目をむかえ、ますますノリにノッている"パソコン通信体験講座"。今回のアクセス・ターゲットは、日本最大のネットワーク、ご存知PC-VANだ！　掲示板に書きこまれたメールの質、量はともに日本一の貫録十分。さぁ、さっそくアクセス開始！

PC-VANにアクセスするためには……

会員数日本一 2万人が集う「PC-VAN」

さーて、このパソ通講も第３回目をむかえ、質問のはがきもビシバシとやってきて私はとてもうれしい。はがきが来るとノッてくるのだ。遠慮せずにどんどん出してほしい。

今回は、日本電気のパソコンネット「ＰＣ―ＶＡＮ」を紹介しよう。「ＰＣ―ＶＡＮ」は、今や日本最大のパソコンネットだ。会員はすでに２万人を超え、まだまだ増えている。今年10月に有料化されるまでに、いったいどのくらいまでふえるんだろうか？　楽しみだ。

この「ＰＣ―ＶＡＮ」、特徴は回線数が豊富なことだ。聞いた話で正確な数はわからないけど、だいたい300回線分くらいあるらしい（つまり、300人が同時にアクセスできるわけ)。回線数が多いってことは、それだけ話し中でつながらないことが少ないことになる。これは、常時パソコン通信をやる人にとってたいへんウレシイことだ。

まず最初は、例によって通信パラメータの設定から始める。ほとんどのパラメーターは他のパソコンネットと似たりよったりだけど、「ＰＣ―ＶＡＮ」の場合、漢字コードだけは注意しなくちゃならない。普通のパソコンネットでは、「ＪＩＳ」とか「シフトＪＩＳ」とかいう漢字コードを使っていることが多いんだけど、「ＰＣ―ＶＡＮ」では、ＮＥＣのパソコンで使われているＮＥＣ漢字コードってのを使っている。このＮＥＣ漢字コードだと、特別な通信ソフトがなくてもBasicのtermコマンドだけで漢字を表示することができる。それから「ＰＣ―ＶＡＮ」は、僕らが入力した文字を送り返してくれないから、ローカルエコーをオンにしておくことも忘れちゃいけない。

通信パラメーターを設定したら、さっそくもよりのアクセスポイントに電話をかける。ん？　アクセスポイントって何かわからない？　それじゃ、「ＰＣ―ＶＡＮ」に入る前にちょっと説明しておこう。

漢字コード　もともとコンピュータはアメリカのもの。アルファベットや数字用のコードしかなかった。それを日本独自の規格で、漢字も表現できるように色々なコードが考えだされた。ただし、それぞれの漢字コードは他のものと互換性がない。

「PC-VAN」のアクセスポイントとネットワークの関係

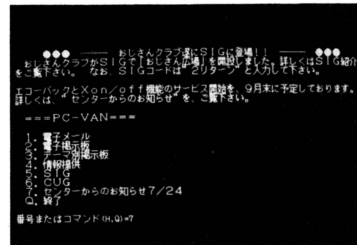
パソコンネットのホストコンピュータには、だいたい2つの方法で入ることになっている。ひとつはそのコンピュータに直接つながっている電話回線から入る方法、もうひとつはネットワーク経由で入る方法だ。これは乗りものにたとえればタクシーとバスみたいな関係になる。

直接つながっている電話回線から入る時は、「キミのパソコン→電話回線→パソコンネット」という形でつながる。タクシーで最初に行き先を言えば、後は黙っていても目的地に着くのと同じで、キミが最初にかけた電話番号で目ざすパソコンネットにつながる。ただし遠くの人がこの方法で入ると、長距離タクシーに乗ったのと同様でベラボーな長距離電話代を払わなくちゃならない。そこで、この電話代を安くするために考えだされたのが「ネットワーク」、いわばパソコン通信の乗合バスだ。

ネットワークには、いろいろなコンピュータが接続されている。「PC-VAN」のようなパソコンネットはもちろん、各種のデータベースや、各地に営業所を持つ会社のホストコンピュータなんかだ。このネットワークには、全国各地に普通の電話回線から入りこむための窓口がある。これがアクセスポイントってやつだ。

ネットワーク経由でパソコンネットに入る時は、「キミのパソコン→電話回線→ネットワーク→パソコンネット」という形になる。つまり、ネットワークが途中ではさまるわけだ。「PC-VAN」の場合、このネットワークに自社の「C&C-VAN」というのを使っている。「PC—VAN」はパソコンネットの名前で、具体的にはNECのホストコンピュータのこと。「C&C—VAN」は、そこにいくまでの道、専門的にパケット交換網と呼ばれるものの名前だ。

最初にかける電話先は、このネットワークに入るためのアクセスポイントの電話で、ここに電話をかけると、とりあえずネットワークに入ることができる。しかし、これではまだバスに乗ったにすぎない。バスに停留所がたくさんあるのとおなじで、ネットワークはたくさんのコンピュータにつながっている。ちゃんと降りる場所を教えなくちゃつなげてくれない。電話をアクセスポイントにかけた後、「PC-VAN」につなげるように指示する。この指定の仕方は、ネットワークによってさまざまだが、「PC-VAN」につなげるには、「VANPCNEC02」と入力してやればいい。こう打ちこめばネットワークの方が「アッ、PC—VANにつなぐのね」ってな具合に、ちゃんとつないでくれる。

▲PC-VANのスタート画面

▲インフォメーションとトップメニュー

▲電子掲示板とテーマ別掲示板のメニュー

PC-8801を中心とするサークルを運営しています。PC-8801をホストとしたパソコン通信をJET-8801（ワープロ）でしたいのですが？　（和歌山県　木下博臣）

どんなパソコン通信を運営するのも最低限必要なものとして

ホストコンピュータ
ホスト用プログラム
自動着信できるモデム
専用に使える電話（回線）

の4つがある。これは、個人運営のBBSでも商用サービスでも変わりはない。

BBSを利用する側に立って順に説明しよう。まず利用者が最初にすることは電話をかけることだ。したがって、その番号にかければ必ずBBSにつながる専用の電話を用意しなければならない。これは別に1本でも良い（だいたい100人くらいまでの会員なら何とか1本でまにあうだろう）。

もし専用に1本用意することもできない場合は、今使っている電話を時間帯を決めてパソコン通信用に使うという手もある。

次はモデムだ。自動着信というのはかかってきた電話を、キミが受話器をとらなくても、ちゃんとパソコンの方につないでくれる機能のことだ。カタログでちゃんと調べて買おう。Hayesコンパチとうたっているモデムにはこの機能があるようだ。

さてここから話がちょっと面倒になる。まずコンピュータは基本的になんでも構わない。もちろん88でも良い。問題は88で使えるBBS用のソフトがあるかどうかだ。

僕の調べた限りでは、市販の88用BBS用ソフトはない。となると、とーぜん自分で作るか、すでに作った人からゆずってもらうしかない。と言っても作るのは大変だ。譲ってもらう方がてっとり早い。こんな時こそ「PC—VAN」のような巨大パソコンネットで「88用のBBSホストプログラムを譲ってください」とメッセージを出すべき時だ。

なおJETは、現在通信用の機能はないから、ホスト、端末いずれにも使えない。また、JETで作った文章を送りたいときは、そのデータを通信ソフトで送れるように変換してやる必要がある。変換用ソフトは、システムソフトの出している「データ互換ブック」(1,800円)にも載っているし、170円切手を同封してキャリーラボに送ればリストが手にはいる。

なおキャリーラボでは、今年11月までにJETの文章をそのままパソコン通信用に使える通信ソフトを1万円弱で出す予定だそうだ。

HAYES アメリカの有名なモデムメーカーの名称。同社のモデムはパソコン側からモデムを制御するための豊富なコマンドが用意されており、このコマンド体系にしたがった通信用ソフトがたくさん売られている。事実上のモデムコマンドの標準といえる。

スケールの大きさとメニューの豊富さに感動！

電子メール＋巨大BBS＝「PC-VAN」

ここまで間違いなくくればキミのパソコンのディスプレーに

WELCOME TO PC-VAN

<<<PC - VAN>>>

USER ID:

と表示されるはずだ。もし、これが出ないで他のメッセージが出たり、まったく反応がない時は、どこかでトチッてるに違いない。他のメッセージが出たときは、たぶん「VANPCNEC02」と入れるのを間違ったんだと思うよ。もう一度入れ直してみよう。それでもまた変なメッセージがでたり、まったく反応がない時はあきらめてもう一度電話をかけなおした方が手っとり早い。うまく出たらキミのＩＤを入れて、つぎに出てくる

PASSWORD: XXXXXXXX

って所でパスワードを入れる。これも間違わずにちゃんと入れると前回アクセスした時間、今回アクセスを開始した時間を表示して、つぎに

*プロファイル ヲ シュウセイ シマスカ(Y,N)=

と聞いてくる。もし最初のアクセスなら“Y”と入れて、画面のサイズや漢字コードが使えるかどうかなどを書きこもう。２回目以降なら“N”と入れてつぎに進む。

いろいろニュースが表示された後、

＝＝＝PC－VAN＝＝＝

1．電子メール

2．電子掲示板

3．テーマ別掲示板

4．情報提供

5．SIG

6．CUG

7．センターからのお知らせ

Q．終了

番号またはコマンド（H, Q）＝

と出てくるはずだ。これが、「PC-VAN」のメインメニューだ。

１の電子メールは、パソコンネットでのお友達とメールのやりとりをするとこだ。２から７までは、早い話すべて電子掲示板（ＢＢＳ）だと思えば間違いない。ただし、一般の会員が書きこみできるのは、2、3、5の部分だけ。

６のＣＵＧというのはクローズド・ユーザー・グループの略で、日本風に言えば「関係者以外お断り」ってこと。つまり、ここは貸切りの電子掲示板で、そこを借りているグループ以外の人には読むこともできない。とりあえず僕らには関係のない部分だ。

５のＳＩＧってのはスペシャル・インタレスト・グループの略。まっ「同好会」とでも呼べばいいのかな。この原稿を書いている時点では、「グローバル・ビレッジ」というのと「オジサンヒロバ」という２つのＳＩＧがあった。僕らには「オジサンヒロバ」は関係ないね。「グローバル・ビレッジ」は、高田正純さんという人が主催しているパソコン文化を考えるというＳＩＧなので、興味のある人はのぞいて見たら良いだろう。

▲ゲーム／ファミコンのコーナーと具体例

▲売りますのコーナーの具体例

▲あげますのコーナーの具体例

PERSONAL COMPUTER NETWORK INFORMATION

▼ソニーのＭＳＸ２パソコン、ＨＢ-Ｆ500と通信用カートリッジＨＢＩ-300。この２つを読者に貸しだします

HITBITでEYE-NET！モニター募集！

10ページでお知らせしたように、フジサンケイグループのパソコンネットワーク「ＥＹＥ－ＮＥＴ」、ソニーのＭＳＸ２パソコン「ＨＢ-Ｆ500」と通信用カートリッジ「ＨＢＩ-300」のモニターを募集します。モニター期間は原則として１カ月間、モニター終了後は、モニターとしての感想文（EYE－NET と HITBIT 両方とも）を提出していただきます（コンプティークで紹介していきます）。

応募にあたっては、他の懸賞とは性質が異なるため、以下の項目に該当する方のみをモニターの対象とさせていただきます。①親から電話回線使用の許可を得ている方②機材の貸与、返却に責任をもって対処してくれる方。パソコン通信の経験の有無は問いません。

応募は、官製ハガキに、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記し、〒160 東京都新宿区四谷1-8-14四谷一丁目ビル６Ｆ　コンプティーク編集部「HIT BIT で EYE－NET！」係へ。しめきりは特に定めず、募集を終了する場合は改めて本誌誌上で告知いたします。

BBS ブリテン・ボード・システムの略。電子掲示板のこと。自分のメッセージを書きこんだり、他の人のものを読むことができる。電子メールがプライベートな情報交換に用いられるのに対して、電子掲示板は多くの人との情報交換に使われる。

ゲーム専用の電子掲示板で、きみも全国のゲームフリークと必勝法の情報交換をしよう

おっと、もうページの残りが少なくなってきた。急いでおすすめの場所を教えちゃおう。

いろいろなメニューがあるけど、なんといっても「ＰＣ－ＶＡＮ」では、電子掲示板とテーマ別掲示板のところが面白い。ここがおすすめの場所だ。

小さなＢＢＳの場合、参加しているひとの数がせいぜい数百人だから、そこに書きこまれるメッセージの数は１日に2、3個というのが普通だ。ところが「ＰＣ－ＶＡＮ」の場合、会員数は２万人。１日に書きこまれるメッセージの数がベラボーに多い。内容は掲示板の名にふさわしく「××知っている人、数えて下さい」、「〇〇の会員募集しています」、「△△欲しい人にゆずります」ってな感じのやつが多い。雑誌の読者欄と「売ります買います」のコーナーがえんえんと続いていると思えば間違いない。しかもそれがどんどん書き加えられているんだ。訳のわからないお願いから、非常にマジメなもの、中にはガールフレンド募集をちゃっかりやっている人もいた。

数ある掲示板の中でもコンプティーク読者が、見逃しちゃならないのは、テーマ別掲示板にある「ゲーム／ファミコン」のとこだ。ここは、僕らゲームフリークのための電子掲示板で、ゲーム大好き人間どうしがゲームのやり方を他の人から数えてもらったり、数えてあげたりしているとこだ。ちょっとだけその目次部分を見ると

番号	登録日付	タイトル　総数:155
1	86/8/4	メルヘンベール2オシエマス
2	86/8/4	ウィングマン2タオシエマス
3	86/8/4	<<<ホクトノケンオシエテ!>>>
4	86/8/3	ハーリィーフォックス2オセーテ
5	86/8/3	オシエマス/ハイドラ2ウイングマン

てな感じだ。なっ、まるでＡＶＧの酒場みたいだろう。いろんな人が情報の交換やっているんだ。ゲームの性格上どうしてもＡＶＧやＲＰＧ関係の情報交換が盛んなようだ。たとえば、

ボウケンシャタチケンジャノユイゴン
Ｈｅｌｐ! オオオトコ　ノトコロデ　ツマッテイマスドナタカオワカリノカタメールヲ

なんてのがたくさん載っている。こういったメッセージを書いておくと、他の人がキミのメールボックスの電子メールで回答を送ってきてくれるってわけ。そして、先月号で紹介したEYE-NETと同じく、PC-VANにもコンプティークが情報をのせてます。内容は、アイドル・データバンクとパソコン、ファミコンソフトの新作情報などなど。もちろん、お助けコーナー（Ｑ＆Ａ）もあるので、どんどん利用してネ！

パソコンか人間かを自動的に判断するデービーモデムIM-300

パソコン通信には欠かせないアイテムのモデムに、画期的な新製品が登場した。

普通の電話の使い方と、パソコンデータ通信が１本の回線で共存できるモデムIM-300(300bps、29800円、232Cケーブルは別売）が、ゲームソフトでおなじみのdBソフトから発売された。

このモデムの特徴は、電話の相手が人間かパソコンかを自動的に判断し、送信先が人間の場合は電話のベルが鳴り、コンピューターの場合は自動的にパソコン間でダイレクト通信を開始する“特殊着信モード”を備えていること。この機能により、コンピュータ間の場合は、電話のベルを鳴らさずに通信を開始することができる。

▼dBソフトのモデム、IM-300。パソコンか人間かを自動的に判断する特殊着信モード付

その他の機能としては、コンピューターで相手局呼出し、相手局への応答が可能な自動発着信機能。ＡＡ（自動発着信）、ＭＡ（手動発信自動着信）、ＭＭ（手動発着信）が可能など。

また、ワープロ、データベース、計算、グラフィックの諸機能を備えたワープロ用ソフト「SUPER春望ネットワーク」（dBソフト）とIM-300を組み合わせることにより、SUPE春望で作成したファイルをすべて送受信することが可能になる。（SUPER春望は、PC－88、Ｘ１用が44800円、PC－98用が、47800円）問い合せは、

dBソフト㈱☎(011)250-7462へ。

エコー　本来は「こだま」とか「やまびこ」の意味。パソコン通信では、端末から入力した文字をホストコンピュータが送り返してくれるかどうかを意味する。エコーしてくれない場合、パソコン側でエコーさせる。これをローカルエコーという。

PC-VANのメニュー
連絡先、会費、通信パラメーターの紹介

本文で紹介できなかった情報提供の部分を簡単に紹介しよう。

まず、「ホーム・生活」の“結婚”のところでは式場の紹介が、“福祉”のところでは、身体障害者関係へのまじめな情報提供が行われている。

「教育」のところは、慶応大学のビジネス・スクールの紹介が載っていた。

ビジネスの「金融」のところには、山一証券と野村証券からの情報と、タイセイって会社の商品先物情報があるから、親を巻きこむ材料にはことかかない。同じ目的に「趣味・娯楽」のギャンブルにある競馬情報も使えそうだ。

それから「趣味・娯楽」の小説というところには、イマジニアという会社がオリジナルのＳＦ小説を提供していた。

「買物情報」のところで松坂屋デパートが、がんばって情報提供をしている。たぶん、パソコン通信大好き店員がいるに違いない。こういったデパートの催しには注意しておこう。

ネットワーク・プロフィール

名称：PC-VAN（ピーシーバン）
運営：NEC日本電気株式会社
PC-VAN事務局
住所：〒108 東京都港区芝５丁目33-1
加入問い合せ：PC-VAN事務局
☎(03)454-6909
現在の会員数：約20000名（推定）
会費：９月末までは無料
特徴：電子メール、電子掲示板、情報提供、CUGの４つの基本サービス、全国主要54都市にアクセスポイントを用意している。

●通信条件
速度300／1200bps
通信方式：調歩同期、無手順、全二重
データ形式：８ビット、ノンパリティー、NEC JIS漢字
ストップビット：１ビット
通信制御：Ｘ OFF

PC-VAN MENU

SIG

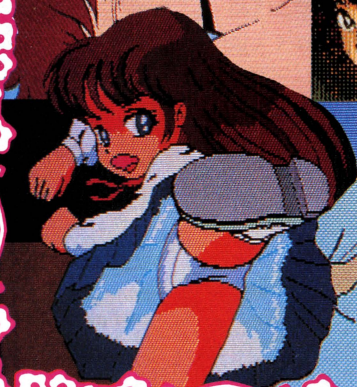
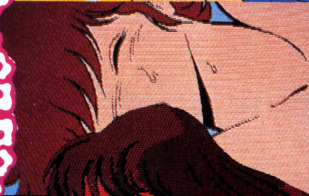
CUG

センターからのお知らせ

※８月15日現在のメニューです

パケット 日本語に訳せば「手荷物」のこと。ネットワークでは、僕らの送るデータを一定の長さで切って複数のパケットに分解して送る。目的地に着くと、パケットは再び元の形に合成される。こうすると、一本の回線でも複数の人が同時に使える。

福袋

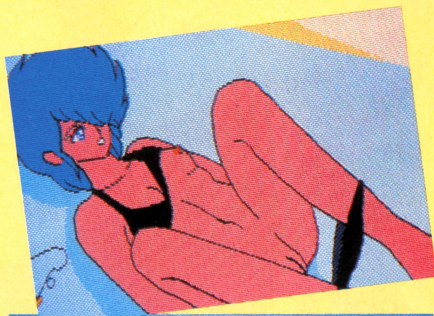
ときめきの袋とじ♡

読者が選ぶ
大日本Hソフト大賞

候補作品12本発表!!

ここをハサミで切ってね▶

読者が選ぶ

大日本H Ⓗ ソフト大賞

最高のHソフトとは、いったいどれなんだ!?

昨年のコンプティーク7／8月号の、Hソフト大特集で好評を博して以来、ネクラなパソコンフリークの厚い支持を得て、このHソフトのコーナーも、はや1年を過ぎることとなった。

連載当初は、編集長やマジメを装っているほかの編集者の冷たい視線を避けながら、内向精神を発揮して暗く紹介していたこのコーナーだが、いまやHソフトはHow To Winと並ぶコンプティークの顔となりつつある。これもひとえに親愛なるネクラな読者諸君のおかげと感謝している。

そこで感謝の意味をこめて、読者の選ぶ、大日本Hソフト大賞を設けることとなった。

ここにノミネートされた12作品は、厳正な審査を経て（？）、この1年間に誌上で紹介された秀作ばかりだ。大賞のゆくえはキミの1票にかかっている！

富 表の見方

Hソフトといってもそのジャンルは広い。そこで諸君の目安になるように、H度の表を作った。Oh！Hは悩殺度。ゲーム性はゲームとしてのオモシロさ。美形度はキャラのかわいさだ。いずれも吉田氏の検閲印の数でスゴさを表している。

Oh！H	富富富
ゲーム性	富富富
美形度	富富富

エントリーNo.1

天使たちの午後・番外編

Oh！H	富
ゲーム性	富
美形度	富富

目が痛い！　そう、まばたきするのを忘れて画面を最後まで見てしまったのだ！　スゴイ。

Hソフトの大御所、あの『天使たちの午後』のH場面を、さらに過激にアレンジして、ダイジェスト版にしたのがこれだ。けっこう過激な絵はあるが、肝心なワレメちゃんがなかったりするので、Oh！Hは吉田印1つ。女の子の表情に免じて、美形度は吉田印2つをあげよう。

名場面

▲かわいい少女がセーラー服をたくし上げ、キミに迫ってくる

ファイナルロリータ

Oh! H	富富富
ゲーム性	富富富
美形度	富富

名場面

▲あどけない少女をおとしたキミには、楽しいお医者さんごっこが待っているぜ！

『ファイナルロリータ』というタイトルをつけるだけあって、ロリータもののHソフトの中では、頂点ともいえる秀作だ。あどけない表情の女の子が、白いパンティーをちらつかせるチラリズムから、いたいけな女の子をいたぶるSM、強姦のシーンまで、ぼくたちの欲求を全部満たしてくれるこの作品に、Oh! H、ゲーム性ともに栄光の3つ吉田印を送ろう。しかし女の子の表情に罪悪感を感じるので、美形度は2つだ。

一言いい〜たい！

ボクはどちらかとゆーとロリコン方面より、黒い喪服姿の未亡人方面の人がよいのだが。

エントリーNo.3 イエローレモン

Oh! H	富
ゲーム性	富富
美形度	富富

名場面

▲黒い××で串差しにされてあえぐ少女の顔が感動的

『イエローレモン』はエミーのロリータ版ともいえる、会話型アドベンチャーゲームだ。小学5〜6年ぐらいの女の子に、お兄ちゃんがいいこと教えてあげようか……、てな具合いに話しかけててなずける。そして彼女の好感度が100%を越すと、なんとお医者さんゴッコができるんだね。

一言いい〜たい！

さすが、PSK。これで終わりといいつつも、次から次へと出てくる会社の姿勢が好きだ！

Oh! H、ゲーム性、美形度ともに、吉田印が2つずつの、ごく一般的なロリータものHソフトといえるだろう。

エントリーNo.4 エミーII

Oh! H	富富
ゲーム性	富富富
美形度	富富

名場面

ウチのエミーは白痴だ。工画堂から頭のよくなる薬(答)をもらったけど治らなかった。

◀かわいい彼女に見つめられて、キミのコカンはもう爆発寸前だぞ！

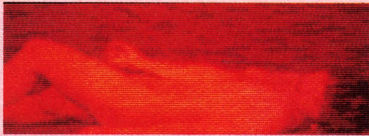
あの会話型アドベンチャーで一世をふうびした『エミー』のNEWバージョンだ。キミが聞きだす会話の内容に応じて、ビデオ入力の女の子が表情を変えるアイデアもの。

Hコミック 裏キャラ界の名匠 ますますアブナイ！

"美少女裏本"の名に恥じない驚異の前作と同様、美樹本晴彦風(？)キャラがセクシーになまめかしくも、Hしまくっています。よく研究された描写が圧巻!!

▲戯遊群『フライング ゼネレーション』松文館 800円 フツウなようでじつに過激！

エントリーNo.5 ショッキング・クロスワード

Oh! H	富富富
ゲーム性	富
美形度	富

この『ショッキング・クロスワード』は、その名の通りクロスワードパズルだ。どこがショッキングなのかというと、パズルを解いたおまけとして、あのシーンの実写が、ビデオ入力された過激な画面で現れてくるところだ。Oh! Hは確かに3つ吉田印に値するけれど、画面に現れる女の子は、はっきりいって美人くない。ゲーム性もどうせ過激にやるのなら、もっとスケベーな設問をするべきだろう。ただ見せればよいという感覚はいただけない。ちょっと辛い採点だが、もうひとひねりほしいソフトだ。

名場面

▲ビデオ入力の実写画面は迫力満点で、おもわず鼻血ブーもんだ！

一言い〜たい！
なんつったって、実写がウレシイ！　ほんとーにウレシイ！　ただそれだけなんですけど。

エントリーNo.6 エリカ

Oh! H	富
ゲーム性	富富
美形度	富富

名場面

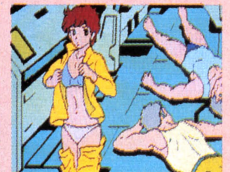
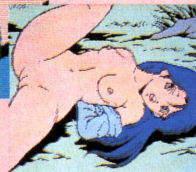
▲大胆に××を開き、キミのはずかしめにふるえるかわいい顔に、思わずジュニアが頭をもたげるぞ

Hソフトというよりは、アドベンチャーの中にHが顔を出すといったソフトだ。女の子の表情もなかなかかわいく、ゲーム性もアドベンチャーとしてはまずまず評価できるが、Hソフトとして売るのなら、もっと下半身を過激にしてほしい。そんな理由でOh! Hは辛く1つ吉田印だ。

一言い〜たい！
敵は女のヘータイなんだぜ。制服着てるんだぜ。ハッキリいってわたしはコレモノに弱い。

エントリーNo.7 聖女伝説

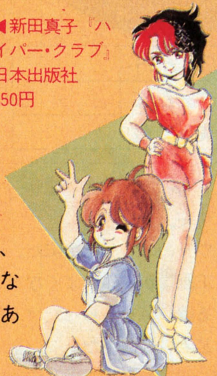
Oh! H	富富
ゲーム性	富富
美形度	富富

名場面

▲アイコンを使ってツンツンすると、本当に彼女とヤッている気分だ

Hを基準にアドベンチャーを作ると、この『聖女伝説』に行き当たるのだろう。アイコンをゲームに取りいれたアイデアは評価できるが、ただヤリまくるだけのゲーム展開では少し退屈する。オール2つ吉田の、無難なソフトだ。

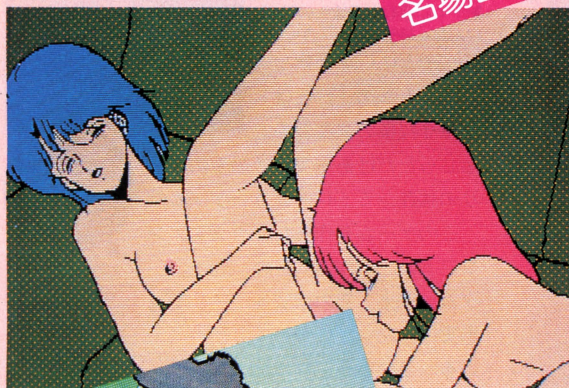
一言い〜たい！
かる〜い気持でやりはじめたら、すっかりはまり、はまったあとははめたくなりました。

Hコミック 孫悟空みたくにぎやかなまりちゃんサイコー！

◀新田真子『ハイパー・クラブ』日本出版社 850円

断っておくけど、これはHもんではない。が、キャラがあまりにかわいく、元気的なので紹介させていただきました。新田真子初の連載でドタバタはちゃめちゃコメディです。

その後の慶子ちゃん

Oh! H	富富富
ゲーム性	富
美形度	富富

名場面

▲ウラ本かおまけの迫力で、慶子ちゃんのピンクの××が、キミに迫ってくるんだ

『慶子ちゃんの秘密』のあの慶子ちゃんが、すっかり大人になって、キミに私生活を紹介するという設定のH画面集。看護婦編とOL編があって、なかなかの悩殺度だが、ウラ本ソフトを見ているようで、そのうちに飽きてしまいそう。Oh! Hは3つ吉田。美形度も女のサガを感じさせる表情に2つ吉田印を送ろう。このソフトならビニ本の代わりになるぞ！

一言い～たい！

わたしはソフトの撮影中に鼻血を出し、貧血になりました。女いらずの究極のソフトです。

コスモエンジェル

エントリーNo.9

Oh! H	富富
ゲーム性	富富
美形度	富富

名場面

▲あどけない顔をして身体は一人前の女。少女って怖いねえ～ッ

変態組織に誘(ゆう)拐(かい)されたかわいいロリータたちを、SMの責め苦から解放してあげようという設定の、ロリコンマニアのためのしょく罪ソフト。あどけない表情で、SMに調教されていく少女のイヤらしさがたまらない。顔の幼さと身体のアンバランスがよいのでオール2つ吉田印を送ろう。

一言い～たい！

こーゆう変態ロリコンものが、青少年の風紀を乱すと、わたしは思う…わけねーだろ♡

ギャルッぽクラブ

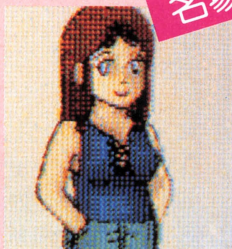
エントリーNo.10

Oh! H	富
ゲーム性	富富富
美形度	富富富

名場面

◀Hとはいえないけれど、かわいい彼女のほほえみに、思わずアヘッ！

一言い～たい！

美和ちゃんの撮影に同行したのがウレシかった。ただそれだけなんですけど……。

H画面がないので、Hソフトと呼べるか問題だが、女の子をナンパしてモノにしていくプロセスが、じつにリアルで満足感を与える。とくに60人におよぶ女の子はどれも個性的。

Hコミック 壁とは一体何を意味するのであろう？

◀平口広美『美しい壁』
フロム出版 500円
意味ありげでヒワイ！

ハイ、もうおわかりですね。"美しいベガ"で、スケベーな多岐川裕美だったりするわけで、日本的小市民の暴力が淫乱しまくるお話なのです。いくぶん芸術的なにおいもたまりません。

㊙課外授業編

Oh！H	富富富
ゲーム性	富
美形度	富富

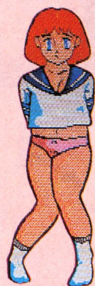
▲なんとバイブが動いて彼女の中にはいっちゃうんだ。その動きのイヤらしさはド迫力

Hソフト開発のイメージ作りのために作られたグラフィック画面集だけあって、なかなかの迫力もの。とくに男のｘｘｘが女の子を貫く場面は微妙な動きが加わって、思わずモッコリンの感覚。Oh！Hだけは3つ吉田をトーゼンあげよう。

一言 い〜たい！

スッゴクHです。エヘ、エヘヘヘヘヘヘヘヘヘヘヘヘヘヘヘヘヘヘヘヘヘヘヘヘ、とゆーくらいHです。

177

Oh！H	富富富
ゲーム性	富富富
美形度	富富富

▶キミに追われて彼女の顔が、だんだん恐怖にゆがんでいく。もうこれだけで強姦気分

タイトルの177とは刑法177条の強姦罪をもじっただけあって、そのものズバリの強姦シミュレーションゲームだ。

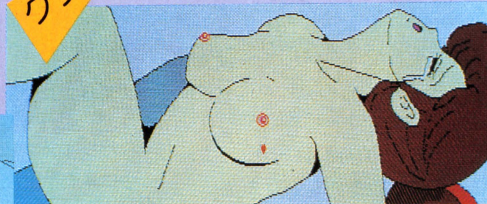
このゲームを作ったマカダミアンソフトは、前作の『マカダム』以来、男の欲望を忠実に、マジメにHしている。そのポリシーに期待して、栄光の3つ吉田印を与えよう。Hソフトの三冠王だぞ！

一言 い〜たい！

このゲームで柴田恭兵が古手川祐子を強姦した「思い出づくり」を思いだしたキミは古い。

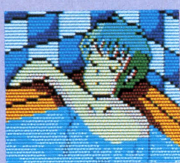
おまけの最新Hソフト ウフフ♡

「フェアリー・レジデンスSPECIAL クラブ編」のいけない名シーン！

▶♡マークのアイコンで、マリコちゃんをせめると、いろいろとまあ、もだえるワケだあ、これが

妖精館（フェアリーレジデンス）に勤める彼女たちの私生活が3本のソフトになった。

クラブ編ではあのマリコちゃんが、顧問の先生とともにニャンニャンを始める。マリコちゃんは、耳だけでイッちゃうんだぞ！

4コマディスクマンガ？「がんばれ美樹ちゃん」

ZEAT（ゼータ）ギャルの美樹ちゃんが主演の、動く4コママンガが発売された。いずれもパソコンマニアのキミが吹きだすギャグばかりでけっこう楽しめる。

中にアドベンチャーもあるが、魔法の呪文は妹の助けが必要だ。

Hコミック 「よい子の日記」も載っていますよん！

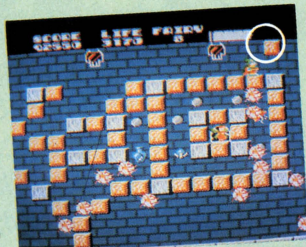
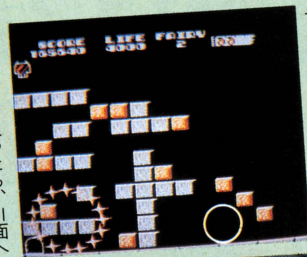
◀森山塔『キはキノコのキ』司書房 800円

ハイ、また出ましたね。巨匠・森山塔の最新刊!? キノコのエキスを飲んだら、アララ男が女の子になっちゃった。で、女の子に近づいて……って話。「編集後漫」と「森山塔外伝」が読ませるよ。

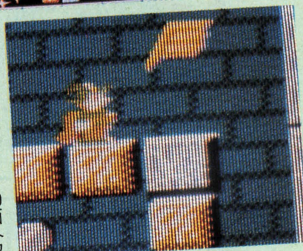
ファミコン編

「ソロモンの鍵」ワープアイテム公開だ

『ソロモンの鍵』の特定の部屋（合計5部屋）のある場所で、ブロックを一度出し、また消すと、隠しアイテム「黄金の翼」が現れる。これを取ってからその部屋をクリアすれば、ドーンと先の部屋へワープできるのだ。今回は4つの部屋の「黄金の翼」の隠し場所を教えよう！

まず、7面のここに「黄金の翼」。13面に行ける

15面で取ったら、21面へワープだ

これがウワサの隠しアイテム「黄金の翼」だ

23面で取ると、29面へワープ

31面で取ると37面へ。これで楽勝だ！

トップシークレットテレフォン

03-359-4444

㊙、㊢、そして㊛情報で迫るぞ

ハローッ、元気してるかなーっと。先月はちょうど夏休みと重なったせいか、ぜんぜん電話がつながんない、とゆー苦情がガンガンきました。全国の読者が秘密情報を聞きたいってんで、次から次へとダイヤルを回してくれたからなんだけど、つながらずにイライラした人、ごめんなさい。今月もスゲー情報ギンギンに流すから、めげずにゴンゴン電話をかけるよーに。

午前中とか夜遅くとか、みんながあまりかけない時間帯をねらって電話すれば、つながる確率は高くなるからガンバローぜ。ただしまちがい電話は絶対にしないように！ 上の電話番号を正確に、慎重に回してくれよね。もし、万がイチまちがえて電話したら「どうもすいません、まちがえました」と必ずあやまること。あっ、ちがった、ガチャン！ なんてするヤツは、ブタにヘソなめられるかんね。ヨロシク!!

第1回	9／8	➡	9／17
第2回	9／18	➡	9／27
第3回	9／28	➡	10／6
お休み	10／7		

ダイヤルは正確に、まちがい電話厳禁！

大日本Hソフト大賞投票募集

日本一のⒽソフトを決めるのはキミだ!!

エントリーNo.	作品名
1	天使たちの午後・番外編
2	フィナルロリータ
3	イエローレモン
4	エミーII
5	ショッキング・クロスワード
6	エリカ
7	聖女伝説
8	その後の慶子ちゃん
9	コスモエンジェル
10	ギャルッぽクラブ
11	㊙課外授業編
12	177

ズラリ並んだ12本のHソフト、ご満足いただけましたでしょうかあ。ここでお願い。左下の表のエントリー作品の中から、キミがイチバンHだと思うソフトを選んで投票してほしいのだ。そう、キミたちの投票で大日本Hソフト大賞が決まるのだ！　ステキなプレゼントも当たるぞ!!

投票方法

★キミがHだ！　と思うソフトの番号を1つと、欲しいプレゼントをⒶ〜Ⓕの中から1つ選んでハガキに書き、送ってください。住所、氏名も忘れずに。

★ソフトを希望するときは、機種名を絶対忘れずに書くこと。

★右の「福男」のイラストが、福袋のどこかに隠れています。これを切り取り、ハガキに貼ってください。(切手を貼るのも忘れないで)

★投票の締め切りは10月8日。プレゼントの当選は商品の発送をもって代えさせていただきます。

★ハガキの送り先　〒160 東京都新宿区四谷1-8-14 四谷1丁目ビル6Ｆ　コンプティーク・大日本Hソフト大賞係

Hなプレゼントが当たる

●コミック

Ⓐフライングゼネレーション …………名

Ⓑハイパー・クラブ …………5名

Ⓒ美しい壁 …………5名

Ⓓキはキノコのキ …………5名

●ソフト

Ⓔフェアリー・レジデンスSPECIAL クラブ編3名

Ⓕがんばれ美樹ちゃん …………3名

対応機種——PC-98(5D)・U2(3.5D)／PC-88(5D)／FM-7(5D)／FM-77(3.5D)／X1(5D)

雑誌公正競争規約の定めにより、このプレゼントに当選された方は、この号の他の懸賞に入選できない場合があります。

ゲーム・グルメの情報ビタミン
コンプティーク
情報局
COMP TIQ
ファミコン探偵団
アーケード・エクスプレス
SEGAニュース
そふとくりーむ新聞
コンプティーク・ネットワーク
©1986 Charlie LOVE GOD
イラスト／原美恵子

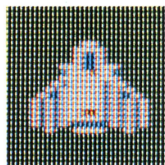
ファミコン探偵団

緊急報告!! ナムコに潜入中の探偵から『スーパーゼビウス』の極秘情報が入ってきた。今月の探偵団では全6ページで、エリア6までの完全マップと出現敵キャラを、キミだけに教えてあげるのだ!!

あの"ゼビウス"が1M(メガ)ビット＋256ビットの大容量をひっさげて、まさに"スーパー"に大変身! 20エリア以上もの広大な世界を数々の謎を解き明かしながら進むのだ。ファミコンソフト初の豪華ハードケースで発売されるのも魅力のひとつだ!

スーパーゼビウス

〔ナムコ　9月19日発売　￥4,900〕

次元を超えて"ガンプ"の謎へ……

地球の先住民族によって生まれた"ガンプ"ひきいるゼビウス軍の猛攻に、人類は窮地に立たされていた……。

キミが操(あやつ)るのは、ゼビウス軍に唯一対抗しうる戦力をもった最新鋭戦闘機"ソルバルウ"。対空中兵器ザッパーと対地上兵器ブラスターを駆使してゼビウス軍を撃破していこう。

そしてめざすは"ガンプ"の要塞。今回の出撃の最終目標だ。この"ガンプ"を破壊するには、20エリア以上もの長い道のりを戦い抜かなくてはならないぞ。しかも各エリア間には、それぞれ謎が隠されていて、その謎を解明しなければエリアを突破できない! 同じエリア内を繰り返し飛行するハメに陥ってしまうのだ。これはなかなかキビシイ!

さてキミは地上に再(ふたた)び平和を取り戻すことができるかな?

なつかしの隠れキャラも登場

隠れキャラとしてはあまりにも有名で元祖的な存在の"スペシャル・フラッグ"と"ソル"が、この新作にもやっぱり登場するのだ。地上のどこかに隠れているから探しだぞーぜ!

●ソル
出現させるとボーナス点がもらえる。

●スペシャルフラッグ
出すと1UPだぞ。

パワーカプセルを取るのだ!

ソルバルウの通常の武器はザッパーとブラスター。これは前の"ゼビウス"の時と同じだよね。ところが今回は、この2つの武器をより強力にパワーアップできるのだ。

このパワーアップのカギをにぎっているのは、ソルバルウの同胞機"ファントム"だ。エリア2で、敵に捕われたファントムを救出すると、次のエリアからこの同胞機がパワーアップカプセルを運んできてくれるのだ。このカプセルは3種類あって、効果は次のとおり……。

目的に応じてカプセルをキャッチしようぜ!

◀3種類のカプセルを射出するファントム

▲バリアー。敵にやられても平気。効果は1回

▲ブラスターの爆撃範囲が広がる。こいつは便利

▲前後にザッパーを発射できるのだ

エリア1 おなじみのゼビウスマップからゲームは始まる

まずはエリア1。脳天気な音楽と共にゲームはスタートするのだ。眼下に広がるのは緑が美しい、おなじみのゼビウス・マップ。

おおっ、懐しい〜! などと感傷にふけっている場合ではない。敵は容赦なく攻撃してくるぞ。

要塞を越えて海上へ……。ここで登場するのが真っ白な雲。じつはこの雲がエリアの謎を解くカギをにぎっているのだ。ここで謎を解明しないと、マップはさらに進み、やがてスタート地点へと戻ってしまうぞ。このループが続くことは前ページでも説明したけれど、ここではさらに恐ろしい事実を紹介しよう。

まず、ループの1〜3周目は問題ない。1度破壊した地上物は破壊されたまま残っているので、最初より敵の攻撃が少ないくらいだ。

ところが、である、4周目になるとガラリと様子が変わるのだ。花火のように飛び散る、新たな敵が出現! 雨あられと猛攻を仕かけてくる。たいていの人がこれでやられてしまうだろうが、運よくこの猛攻を切り抜けて5周目に突入しても、キミを待っているのは確実な死だけだ。ソルバルウが墜落して1ミスになるのだ!

第1エリアの"謎"は4つの白い雲にある……

さて、それでは前述のような悲劇を迎えないためには、どうすればよいのか。それは、このエリアに秘められた"謎"を解明することだ。

では、その"謎"はどこに隠されているのだろうか。答えは、前にも書いたようにマップの途中に登場する4つの白い雲にあるのだ。

この4つの雲のうちのどれか1つに突入してみよう。すると……、画面がフラッシュして次のエリアへとワープすることができるのだ!

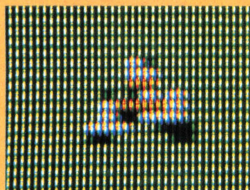
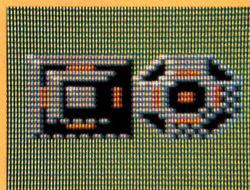
4つの雲のうち、どれがワープできる雲かはゲームをするたびに違う(ランダムに決まる)。

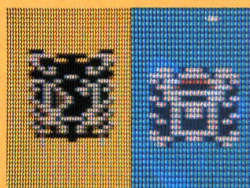
だから、とにかくどれでもいいから突入して探すしかない!

雲が現れたら、早めに移動して片っぱしから調べてみることが必要なのだ。

地上、海上、空中からソルバルウに襲いかかる敵

エリア1で登場する敵には、とくにうっとうしいヤツはいない。ちょっとビックリさせられるのは、スタート直後に現れて自機のまわりをハエのように飛び回るキコーン。それと、前方から出現してきて、いきなり左右に分裂して攻撃してくるラグーンくらいだろう。

楽勝、楽勝のエリアだけれど油断は禁物。つねに慎重に……、がプレイヤーの信条だぜ!

●キコーン
スタート直後に登場して、ソルバルウのまわりをハエのようにまとわりつく空中物。
その他森林地帯でも出現するから要注意。
1つにつき10pts.だ。

●エテリアス、レフハーロ
写真の左がエテリアス。攻撃はしてこない地上物だ。撃つと1つにつき200pts.。
右がレフハーロというゼビウス軍の小砲台。破壊すると300pts.。

●エネバーラ
地上に点在する小型ピラミッド。
攻撃はしてこないウレシイ相手なのだ。
ブラスターで破壊しまくろう! 1つにつき100pts.。

●グロブダー(左は大型)
地上のほかにも海の上にもいる水陸両用戦車なのだ。画面に出現後しばらくすると、まっすぐにこちらに進んでくるぞ。破壊すると1つにつき400pts.だ。

●ラグーン
前方から飛来。突如左右に分裂するぞ。
分裂前に破壊すれば500pts.。分裂後は、どちらかのパーツが、400pts. もう片ほう100pts. となる。

●シドログラム
空中に点在し、左右にこまかく動いている浮遊機雷だ。こいつは近づいて破壊すると爆発に巻きこまれる危険があるから注意しよう。
撃破すると10pts.だ。

エリア2 雲の中の敵には要注意だぞ!!

エリア1の雲からワープした先は、やっぱり雲のステージ。

そう、このエリア2は最初から最後まで雲、雲、雲の連続なのだ。

ここでキミが主に相手をしなければならないのが、エネトーロイドや前のエリアで登場した空中機雷シドログラム。

とくにこのシドログラムには、注意しなければならないぞ。

というのは、敵キャラクターは雲と重なると、その下にもぐってしまって姿が見えなくなるからだ。

場合によっては、この雲の下にシドログラムがひそんでいることもあるというわけ……。

まったく警戒なしに雲に飛びこむと、いきなり機雷にひっかかってあえなく1ミス……なんてことがしばしばあるのだ。

だから、雲の下を通過する場合には、あらかじめ雲に向かってザッパーを発射しておくのがベスト。

機雷だけじゃなくほかの空中物に対しても同じようなことがいえる。

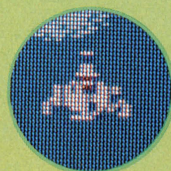
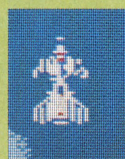
このエリアでは、つねにザッパーを連続発射しておくことがたいせつなのだ。

同胞機ファントムを救出せよ！

さて、それではこのエリアでの謎解きにうつろう。

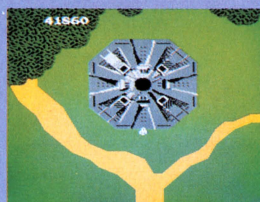
エリアの途中、敵の攻撃が一段落すると画面下方より、敵に捕われた同胞機ファントムが登場する。

このファントムを運んでいる両側の敵をザッパーで撃破すると、ファントムが自由になる、このときにうまくこの同胞機と合体するのだ。そうするとファントムが次のエリアまで誘導してくれるのだ。

エリア3に突入するとファントムは自然に離脱するぞ。

◀敵に捕われた同胞機ファントムを救い出して合体！ 次のエリアまで連れていっておくれ

雲海ステージに登場する手ごわい敵軍団なのだ

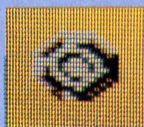
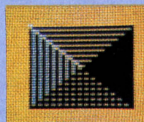
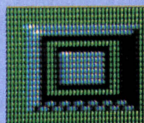
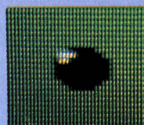
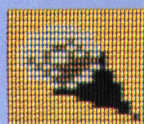
●エネトーロイド
こいつは懐しいトーロイドか？ヨコからタテの回転で追ってくる。撃破で40pts.だ。

●セキロイド
前方から高速で近づいてソルバルウの前で横に回転する。1つにつき50pts.。

●イブレ
このエリアから登場。ゆっくりだが大きく蛇行してくるのだ。撃つと50pts.。

次エリアにワープ

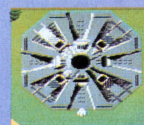
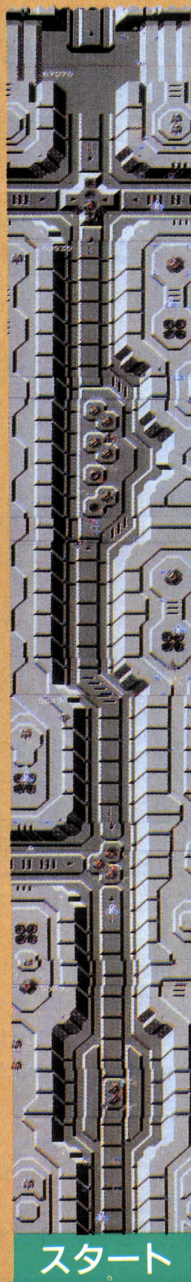
エリア3 大海原を越えて……。戦闘はますます激化！

ファントムに誘導されて着いた所はエリア3。海上の敵基地を越えて緑の平地の上を戦い続けよう。そしてこのエリア最後に登場するのが“アンドア・ジェネシス”だ。前作同様中央部をブラスターで破壊しよう。すると、ソルバルウは吸い込まれるようにアンドア・ジェネシスの内部へ……！

エリア3に登場する敵軍だ

●エネグラム
前作に登場したドモグラムの新型。攻撃してくるぞ。破壊すると800pts.だ。

●エネガルバーラ
大型のピラミッドなのだ。中心部をねらってブラスターで破壊！1000pts.もらえるぞ。

●ゾシバーラ
地上物の中でもかなり手ごわい。ケルツザカートを発射してくるのだ。撃破で500pts.。

●ケルツザカート
ゾシバーラから発射される空中キャラ。分裂してくるヤッカイなヤツ。500pts.。

●ゾス
ソルのように、突然地上に姿を現しては攻撃してくる。破壊すると500pts.だ。

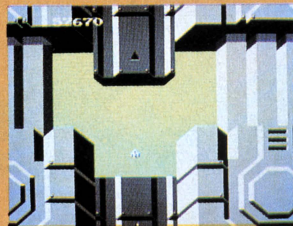
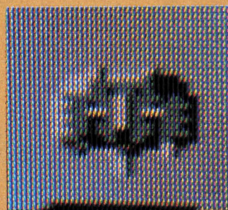
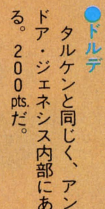
●オリース
前方から出現。Uターンして戻る際に3機に分裂する。撃破するとそれぞれ100pts.。

●バキュラ
破壊可能になっている。アンドア・ジェネシスが出現する直前に現れる。200pts.。

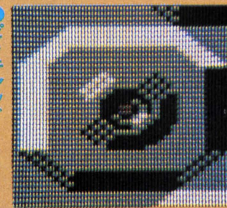
●ネオザカート
空中の何もないところから出現。途中で3方向に分裂する。撃破すると200pts.だ。

●アンドア・ジェネシス
中心のコアを破壊すると4000pts.その周囲の4つのアルゴも破壊できる。1つ1000pts.。

アンドア・ジェネシス エリア4 内部に潜入せよ！

ナルホド……あのアンドア・ジェネシスの内部はこうなっていたのか……。さすがに巨大要塞の代名詞。その内部はかなり広い。空中、地上からの攻撃に注意しながらつき進もう。

ところでこのエリアでの謎とは……？　まあ、とにかく敵の軍事物をビシバシ破壊しよう！　とだけ言っておこう。

次エリアにワープ

母艦内部に巣食う強敵たちだぞ！

●タルケン
アンドア・ジェネシス内部に設置されている地上物。撃破で500pts.だ。

●ドルデ
タルケンと同じく、アンドア・ジェネシス内部にある。200pts.だ。

●ガルドルデ
ドルデが小コアであるのに対して、これは大コア。撃破で200pts.。

●ピトキャッド
地上からソルバルウめがけて攻撃を仕掛けてくる強敵だ。1000pts.。

エリア5・6

ピラミッドが本当に大きく感じる。超低空を戦い抜くのだ……！

スタート

次エリアにワープ

アンドア・ジェネシスから脱出してエリア５・６へ……。

ここでは超低空を飛行するという設定になっているため、使える武器はザッパーだけ。

地上に小さく見えていたピラミッドの巨大さを実感できるステージだ。

ここで注意すべき点は、エリア２の雲のステージと同じく、ザッパーを連射しつづけながら進んでいくのがいいということ。

というのは、地上の森林が雲と同じように敵の姿を隠してしまうからだ。

エリア１で登場した戦車グロブダーが森の中に隠れている場合もあるから注意しよう。

ちなみにこのグロブダーは、ザッパーでは数発撃ちこまないと破壊できないぞ。

途中、同胞機ファントムがパワーアップカプセルを運んできてくれたら、ここは迷わず青のカプセルを取ろう。

ここではブラスターが使えないから、前後両方向にザッパーが発射できるようになる。“バックザッパー”はとても有効なのだ。画面せましと出現するピラミッドにも注意が必要だ。

ヘタをしてぶつかってしまわないよーに。エリア最後には地下洞窟へ通じる入口が出現。次のエリアへと進むのだ。

ソルバルウを襲う敵軍団の一部だ

●イラ
編隊を組んでソルバルウを追いかけまわす、やっかいな森のハエだ。
撃破すると１つにつき20pts.。

●ダヌーク
地上にただ突っ立っているだけの軍事物。カンタンに破壊できるぞ。
破壊すると100pts.だ。

低空飛行で判明！　ピラミッドの謎…

エリア５・６で登場するピラミッド。このピラミッドをよーく観察してみよう。

画面左に出現するピラミッドのすその部分をよく見ると２カ所ほど、くぼみがあるのがわかるだろう。

ムムッ、これは怪しい…とさっそくこのくぼみの部分に向って進んでみると…ナント！　ピラミッドの下を通過できるのだ。しかも、×××してしまった！　キミたちも試してみてくれ。

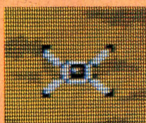
エリア7・8 地下洞窟に秘められた謎を解き明かせ!!

エリア7・8は地下洞窟面なのだ。

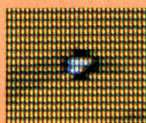
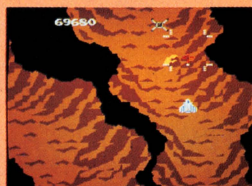
ここではブラスターしか使用できないからここに来るまでに“ワイドブラスター”にパワーアップしていないと苦しいぞ。

洞窟内は2つの通路に分かれていて右側がエリア7、左側がエリア8となっている。

エリア8に行くにはどこかをどうにかしないとダメなのだ。

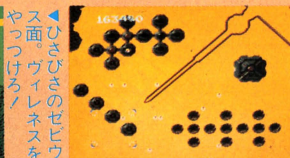
この地下洞窟を抜け出るためには、エリア8を通過しないといけないからぜひともこの地下の秘密を暴く必要がある。まあ、ブラスターを使っていろんなことを試してみることだね。

●バイラー
洞窟内部を移動する地上軍事物。
破壊すると1つにつき300pts.だ

●ピトゾボライ
エリア7と8の隔壁に設置された軍事物。
撃破すると1000pts.となかなかの高得点

●オルド
敵軍事物ではないが破壊可能な黄色の岩。
何か秘密が隠されているかも!? 100pts.

●クミ
地上から空中に向かってジャンプするように追ってくる黒い球。
5000pts.の高得点だ

▲洞窟内を突き進むソルバルウの勇姿。バイラーなんて恐くない！

▲これが地下洞窟からの脱出口なのだ。謎を解かないと開かないぞ。

エリア9・10 ついに登場感激の“ナスカの地上絵”!!

◀ひさびさのゼビウス面。ヴィレネスをやっつけろ！

◀出たっ！ナスカの地上絵。敵の攻撃が激しくなるぞ！

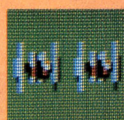
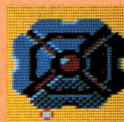
無事に地下洞窟を脱出すると地上に広がるのは久々のゼビウス・マップ。せまりくる敵軍をどんどんなぎ倒して、エリアの最後に登場するのは“ナスカの地上絵”だ。

前作のファミコン版では省略されていたが今回はちゃーんと登場してくれるのだ。しかも次のエリアはこの地上絵が描かれている溝の部分に突入することによって始まるのであった！

●ヴィレネス
敵の中型要塞。画面から消える時に攻撃してくる。2000pts.。

●レイア
ちょっと手強い砲台だ。次々と弾を発射してくるぞ。1000pts.。

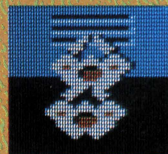
●シオナイト
このキャラが、このエリア突破のカギをにぎっているのだ。

●エゼリーブル
エゼという空中キャラを運ぶ輸送車。200pts.。エゼは500pts.だ。

●バルラ
2機編隊で出現。左右に分かれる時にバリケードのような物を撃ち出す。各200pts.。

●オルラーザ
大型のレフハーロなのだ。連発でソルバルウを攻撃してくるぞ。
撃破で2000pts.。

●ボズ
レフハーロを連結する役割を持つ。攻撃はしてこない。
破壊すると800pts.だ。

エリア11以降に登場する敵キャラ

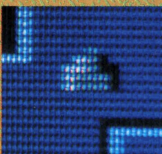
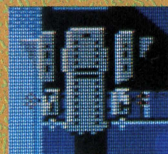
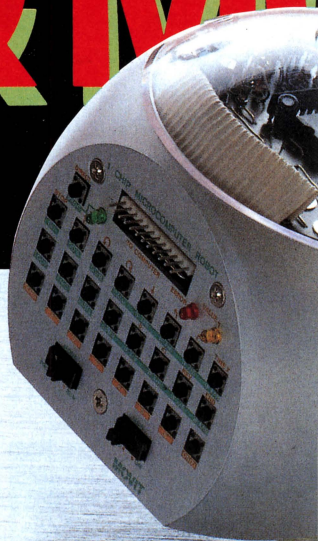
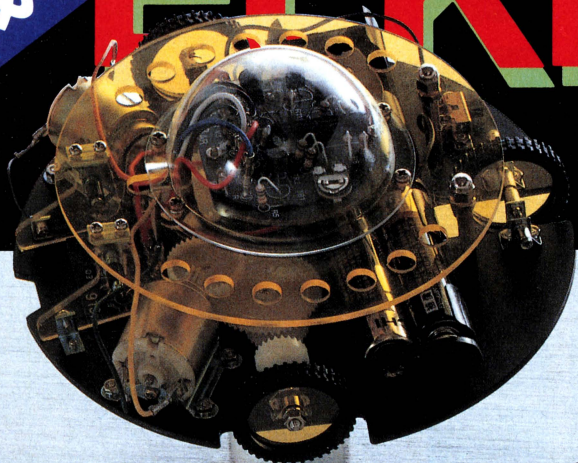
●ミバ
ナスカの地上絵のエリアで登場する。
エリア内をさまよう無数の魂が集まって実体化したもの。500pts.。

●サイ
左右に分裂する時に弾を撃ち、また合体してUターンする。合体時に破壊すれば50pts.。分裂時はどちらか片方が50pts.。

●ラカー
ソルバルウを襲う空中飛来物。破壊すると、それぞれ150pts.だ。
ザッパーでどんどんやっけようぜ！

●バーケゾシー
前作のゼビウスに登場した“ゾシー”が甦ってソルバルウを襲うのだ。
ミバを撃破するとこいつも消えるぞ100pts.。

●ルソ
グルグルと回転しながら空中に浮かんでいるヘンなヤツ。ぶつかるとやられてしまうぞ。破壊で20pts.なのだ。

●ミク
ミクリーブルから発射される強力な弾だ。
破壊すると、それぞれ10pts.だがミクリーブルを倒すのが先決かな？

●ジャン
空中をジグザクに飛来してくるから注意しよう。
攻撃はしてこないけれど動きが少しイヤらしい。
破壊すると30pts.だ。

●ガロフバーラ
ゼビウス・マップなどで登場したピラミッドと同じような地上固定物。
撃破すると1000pts.と見逃せない得点だ。

●ミクリーブル
無数のミクを射ち出してくる空母なのだ。
撃破すると各3000 pts.こいつはかなりの高得点。
必ずモノにしていこう。

今や、エレクトロニクス全盛時代。チビッ子から大人までブームのゲームマシンのみならず、家庭用電化製品、ＯＡ機器、オーディオ機器まで満ちあふれている。ところが、ハードウェアとなると、一部のマニアを除いては、ほとんど無知といっていい。ＩＣや抵抗、ダイオード、トランジスタ…これらの電子部品は基本知識と技術さえ覚えれば、誰でもい

アーケード

夏休みも終わって、2学期がスタート。でもでも、ゲームへの情熱はいつでも真夏でいたいよね！　——というAOIです。今月はかわいくてユニークな『バブルボブル』を特集。

エクスプレス

バブル ボブル

敵をバシバシやっつけるシューティングゲームもカッコいいけれど、ほのぼのキャラクターのゲームも、とってもおちゃめ。ミスしちゃっても、かわいいから許しちゃう!?

口からアワを吐いて、モンスターをやっつけろ

タイトーのキャラゲームの「カワイイどころ」というと、ちゃっくん（ちゃっくんぽっぷ）・トレミー（フェアリーランド——）などだが、これからは、バブリン&ボブリンも仲間に入れてあげよう。

▲敵が向かってきたら、ねらいを定めて、アワ吐き攻撃！

アワ吐き怪獣（？）のバブリンとボブリンが、複雑怪奇な部屋のなかで、敵のモンスターたちにアワを吐きかけて、それを割ってしまえばいいという、シンプルなルールのゲームなのだ。だから、だれでもカンタンに遊べちゃう。

▲このようにアワに閉じこめてから

▲ツノや背びれでパーンと割る

でもこんなにシンプルだからこそ意外と奥が深いのでして、先へ進めば進むほどいろいろなテクが必要になってくる。また、敵のやっつけかただっていろいろあるんだぞ。

全部で「これでもか」と100面。お遊びにもご注目ネ！

テクニックは数多い！アワに乗るのは基礎のうち

画面中のアワは、プレイヤーが上に乗ると普通は割れてしまうが、乗る寸前でジャンプボタンを押すと、なんとアワの上でジャンプできてしまう。これぞ「秘技・アワ乗りの術」！

これがうまくできないよー、という人は、ジャンプ中にジャンプボタンを押しっぱなしにすれば、うまくいくハズ。

先の面ではこれを使わないとクリアできない面も出てくるので、確実にマスターしてほしい基本テクなのだ。

  イラスト／中野豪

キャラの数もスゴイ！ なんと150種以上だぞ

テクもすごけりゃ、キャラ数もスゴイ。なんと前代未聞の150種類以上という、すごい数のキャラクターが登場する。

はたしてキミは、すべてのキャラをおがむことができるだろうか……？（紹介できるのはほんの一部だよ）

主要キャスト

このほかにも、ぴょんぴょん跳びまわる「ばねぼう」、プロペラで宙を舞う「ぷるぷる」など、まだまだいるよ。

バブルンとボブルン

双子の兄弟の怪獣。

口からポコポコとアワを吐いて、悪い敵をやっつけちゃうのだ。

あんまりイジメないであげてね。

ぜんちゃん

いちばんのザコキャラだけど、わりにしつこく追ってくる。『ちゃっくん』の隠れキャラだったのが、今回メジャーに!?

まいた

説明の必要はないでしょう。あの「まいた君」でございます。投げてくる岩には要注意ヨ！（ミスになってしまうのだっ）

もんすた

これまたおなじみの「もんすた」。こいつはニュータイプで、壁でバウンドするのだ。意外とやられやすいので、要注意ね！

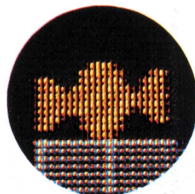
ボーナス

数あるボーナスキャラのなかから、8種類だけ紹介させてもらおう。

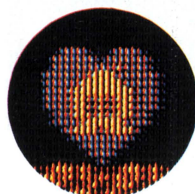
点数は10pts.から、上はなんと8万pts.まであるというからオドロキ!!

アイスクリーム	オレンジ	バナナ	ネックレス(赤)
イチゴ	カクテル	フライポテト	すいか

アイテム

いろいろ不思議な効果のあるアイテムも、どっちゃりそろっているぞ。

キャンディ

ピンク（飛距離ＵＰ）、ブルー（スピードＵＰ）、オレンジ（連射機能ＵＰ）の３種類がある。（各100pts.）

写真はオレンジ。

ちゃっくんハート

これはもうご存じでしょう。取ると一定時間無敵になってしまうのだっ！これは体当りでやっつけるっきゃない。（3000pts.）

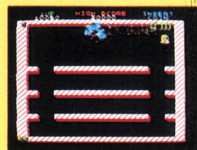
敵のやっつけかたがありすぎて思わず悩んでしまいそう！

豪快！ 連鎖割り

アワは１つずつ割るのもいいが、それではラチがあかない。という人のために、こんなテクをお教えしょう。

アワがたくさん発生してきて互いがくっつき合った状態で、このうち１つを割ると、残りが連鎖的にすべて割れてしまう。この現象を利用して、画面中にアワを大量発生させ、１カ所に密集したところで一気にまとめて割ってしまうという「連鎖割り」が可能なワケだ。

ときどき、割ったアワぜんぶがボーナスキャラに変化してしまうウレシイ現象もあったりするよ。

▲アワをこのように、じゅず状につなげて……

▲端を割ると、残りが全部はじける！

▲うわーい、みんなフルーツになっちゃった!!

火・雷・水でもやっつけられる

アワに閉じこめてやっつけるやりかたのほかに、火・雷・水の入ったアワを使ってもやっつけられる。

これらのアワを割ると、プレイキャラの背ビレ方向にフィーチャーが飛び出し、敵をやっつけてくれるんだ。

なんとまあ、ありがたい！

▲イヤな敵はまとめて、水でザーッと流してしまおう

▲雷を使えば、手のとどかない敵もこのとおり

▲おのれら、みんなまとめて火あぶりじゃあ！

10面までの㊙攻略法、一気に公開!!

なにせ100面もあるので、いっぺんには紹介はできない。でも10面までの「開発者からの直伝」攻略法を、読者のみなさんに教えちゃおう。

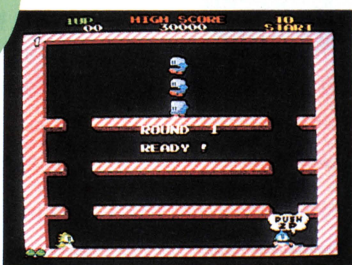
まず、各面には一定の「気流」が定まっていて、アワがどう流されるかということが決まっていることを覚えてもらいたい。高めネライのまとめ割りをするときなど、覚えておくととても便利だ。これは各自で研究してね。

ほかには、使うべきテクやフィーチャーの判断なども重要だ。

なお、このゲームには「真のエンディング」と「偽りのエンディング」があるそうだ。うーむ……。

ROUND 1 まずは軽ーくウォーミングアップ

まずは、こてしらべといった感じの面。

アワに閉じこめてほうっておくと、中央上方にたまるので、ここでまとめて割ってしまうとよい。アワをたくさん吐いて連鎖(れんさ)割りをやるのがベストだ。

ROUND 2 やりかたは1面とほぼ同じ

この面も敵をアワにとじこめてほうっておくと、中央上方にアワがかたまってくる。そこで一気に割ってしまおう。

一気割りは高得点・EXTENDへの最短コースだ！

ROUND 3 中央にまとめて一気にフンサイする

ここではアワが中央にたまるので、たまったところで同様に一気割りを行なうのがいいだろう。

EXTENDバブルが大量に出るハズだから、取れるだけ取っておきたいネ。

ROUND 4 これまた3面の応用パターンでOK

この面も中央やや下にたまるので、そこで一気に割ってしまうのがベストパターン。

全滅させれば、高目の32000pts.。これは確実に取っておきたいところ。

ROUND 5 てっぺんからの滝落としが有効だよ

この面はアワでやっつけるよりも、てっぺんでウォーターバブルを割って、ザーッと下まで流してしまおう。1個7000pts.のダイヤも出るしゼッタイこのほうがお得です!!　面クリ前にアワをたくさん吐いておくと？

ROUND 6 これも上から水洗式にお掃除する

やりかたは5面と同じで、てっぺんから水で流してしまえば楽勝のうえに、高目がねらえる。

自分が水に流されながらフードを一気に取るという「水流一気取り」なんてのも、オツなものだ。

ROUND 7 まいた君の岩には注意してほしい!

この面の気流は、中央よりやや下が吹きだまりになっているので、そこへたまるのを待ってから、一気に割ってしまおう。

不必要に動き回らないほうがいいね。

ROUND 8 気流のポケットをうまく使えるかな

いちばん下の中央やや右寄りにかまえて、右のポケットに4匹をすべてためてから一気割りに出向くのがいいだろう。あまりおろおろうろつくと、アワが左右に分かれて失敗してしまう。

ROUND 9 重力がはたらくと面クリアが楽になる

アワはすべて、下方中央にたまるので、すべてたまってから割ること。

たいした面ではないとは思うが、まいた君の岩だけには注意。

マクド○ルドのサカサマ面!?

ROUND 10 水で洗い流すかそれともプレスか?

安全策としては、スタート地点のちょい右から壁ごしに泡を吐き、そのすぐ上の厚い壁でプレスして割れば無難。高目ネライの人は、水を使って流すのも手だ。

ここでもクリア前にアワをたくさん吐いておこう。

お便り&INFORMATION

今回は、VGM(ビデオゲーム・ミュージック)のお話から入ろう。

先月紹介した『沙羅曼蛇』と『サンダーセプター』のステレオサウンドには、本当にシビレてしまう。最近は各メーカーがこぞってFM音源を使用してくるようになったので、シンセサイザー並みの興奮と感動がゲームを盛り上げてくれるんだ。こうなると耳は欲張りになってきて、「VGMはFM音源で当然!」などという、ゼイタクな思想も生まれてくるんだよネ。だけど、普通のPSG(コンピュータ中でサウンドの処理を担当する部分)の素朴なフィーリングも、ビデオゲームならではのものじゃないかな?

そういった意味で優等生の地位を占めてきたのが、ナムコ。レコードを最初に手がけた、VGM文化の草分け的存在だ。印象に残っているサウンドがだれでもいくつかはあるだろう?

これに影響されてか、他のメーカーもVGMに力を入れてくるようになった。そしていつか、VGMは独立した音楽の1ジャンルになってしまったワケなんだね。

コナミがVGMレコード作成に踏み切ってくれたのは、うれしい限り(キミはもう聞いたかな?)。そして、お次はカプコンがこれに続くとのこと。

VGMのファン層は確実に広まりつつある。いまあげた他のメーカーにも、レコードの作成を切望します!!

――さてさて、読者の皆さんからのお便り紹介といきましょう。

☆『アルゴスの戦士』100万点ボーナスを発見!

「13面の後半で、空中を撃つと星が北斗七星の形に出てくる所がある。一カ所だけ星の出ない所があるのだが、その位置を10回ほど撃つと、『インドラの秘伝書』が落ちてきて、これを取ると100万点だ!」

(東京都・飯塚朝明)

スペースのつごうで図を載せられなくてわかりにくいと思うけど、特定の木に重なる位置に北斗七星は出るのだ。探してみよう!

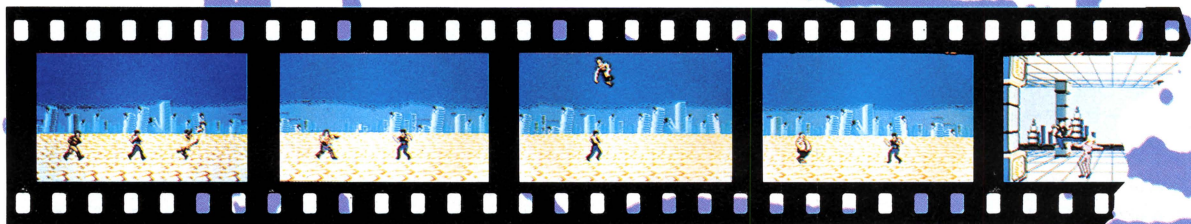
今回はコレ1通。決定的衝撃的なネタが少なくて残念! 〔AOI〕

SEGAニュース セガ情報局

セガからついに『北斗の拳』が登場！　キミはラオウを倒して、ユリアを救い出せるか!?　こりゃハードだぜ!!

ウルセエ！
バチッ！
じゃんけんならマケナイわョ…

今月は『北斗の拳』アタタ完全攻略法だぜ!! これさえ読めば世紀末覇者ラオウだって倒せる！　さあ、それじゃ1面から、いくぜ!!

プロローグ〜ユリアを求めて……〜

はっきりいって、とってもムズカシいゲームだ。ただガムシャラに敵を攻撃するだけじゃ、1面さえクリアできないだろう。原作を知らない人はもちろん、知ってる人も、ゲームを始める前にもう一度原作を読んだほうがいい。

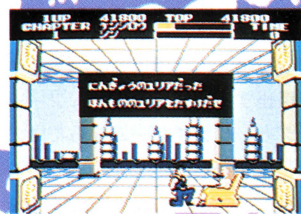
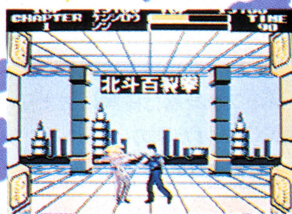
それでは1面スタート。最初に出てくるのは弱い手下だから、軽くパンチかキックを当てればＯＫ！　途中に出てくる中ボス（スペードなど）もジャンプキックで十分だが、最後のハートは腹の脂肪に埋もれた秘孔を突かないと倒せない。

そしていよいよシンとの対決だ！　攻略法としては、ジャンプキックを連発してシンのパワーを減らす。そして最後の一撃はパンチでキメる。

とゆーことで、以降の面も敵キャラ登場パターンは1面と同じになる。

◀目にもとまらぬ早さでシンに北斗百裂拳がきまる！

◀ユリアではなかった！　闘いの日々が今、始まった

　イラスト／相村嘉一

ラオウをめざして、いま、戦いが始まる

カーネルなんか目じゃないぜ！

2面のポイントは"P"マークを取るタイミングだろう。これは中ボスの出る少し前に高い所に登っていると出てきて、取るとしばらくの間パワーが減らなくなるんだ。これで中ボスを1発で倒して、いつもの約10倍のボーナス点を取ろう。

◀Pマークをうまく使いこなそう

◀意外にマッドサージは強いぞ！

◀カーネルは頭だけをねらえばかんたんに倒せるぞ！

最後のカーネルはじつに弱い!! ただ頭に強引にパンチを入れていけば、いとも簡単に倒せてしまうんだ。

3面は意外に短くて、中ボスも1人しか出てこないんだ。この中ボスのフォックスも見かけはハデだけど、1度飛んで降りてきたところにパンチでもくれてやればOKだ。

最後に登場するデビルリバースも、いともかんたんに倒せてしまう。ただ頭にジャンプキックを続けていればいい。

ナリはデカイがアタマは弱い！

ただし、吐いてくる火と踏みつぶし攻撃には注意!! こんなところでやられてるようじゃ、この先の敵になんか歯がたたないぜ。次の面からはグッとむずかしくなるんだから。

▲デビルは頭にジャンプキックを連発していれば確実だ

▲頭から7発秘孔をついて、デビルはあえなく倒れた

敵か味方か？ トキの正体は……!?

▲いきなり現われるウィーグル獄長には気をつけていこう

4面は手下が刃物を使うので、キックで倒していけ。中ボスのウィーグル獄長は、いきなりカッ飛んでくるので要注意。1度かわしてから、ジャンプキックで倒せ。このあと登場する2人組はそう強くはないが、前後からの両面攻撃には気をつけろ。

さて問題のトキだ。原作では味方なのだから、倒すということは考えられない。では、どう対処するか？ トキの攻撃を1発受けてから、1発返すのが正解。そうすると、最後に"柔(じゅう)の拳"を教えてくれるのだ。

◀一発ずつ交互にいかなければここはクリアできない

◀トキは闘いの中で『柔の拳』を教えてくれた

南斗鳳凰拳(なんとほうおうけん)とは？ 聖帝サウザーを倒せ！

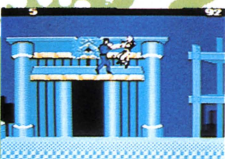
5面は、ほぼ2面と同じ構成になっているので、"P"マークをうまく使おう。なにしろ、2人同時に出現するこの面の中ボスは、オキテ破りの銃火器使いなのだ。2人をできるだけ離しておき、1人ずつ倒していけ。

最後にサウザーが登場だ。こいつは最初は何も手だしをしてこないので、そのあいだにジャンプキックを何発かキメておこう。もし少しでも攻撃するそぶりをみせたら、少しようすをみよう。サウザーのジャンプキックは一撃必殺のパワーを秘めているので要注意。ここをクリアすれば、ラオウだぞ。

▲ここで"P"マークをうまく使うのがポイントだ

◀画面の隅にうまくハメられればもう倒したも同然

◀サウザーを下に落とさないほどのスピードなのだ

◀いよいよ宿敵ラオウとの対決の時がやってきた！

ラオウを倒してユリアを救い出せ!!

さぁ、いよいよラオウとの対決だ！

ここではもう強引な手も使えないし、逃げているヒマはないぞ。ラオウがジャンプして、降りてくる一瞬のスキをつくんだ。つまり降りてきたところで脚にパンチをできるだけ多く入れるんだ。うまく画面の隅にハメられたら一番効果的だ。とにかく、ラオウの攻撃を一度受けてしまうとパワーが一気に減少してしまうから、攻撃をさせないくらいの気持ちでいこう。

最後の１発が決まると、画面がフラッシュしてラオウは手を上げて硬直しながらこういうだろう。「わが生涯に一片の悔いなし」と。そして白くなっていくのだ。それはまるで燃えつきて灰にでもなっていくかのように……。長い闘いが今、すべて終わりを告げた。

▲こうしてハメられればラッキーだから、できるだけここでラオウのパワーを減らそう！

▲最後の一発が決まった!! これですべてが終わりを告げるのだ！ さらばラオウよ……

「ユリア！」ケンシロウの前にはユリアがいた。長いあいだ探し求めていた恋人が今、自分の前にいるのだ。ケンシロウは、そっとユリアを抱き上げて歩き始めた。果てしない荒野で何が２人を待ち受けているのか？ 何ひとつ確かなことのない未来に２人は歩き出したのだ。確かな愛だけを抱いて……。

〜Fade out〜

ゲームというより映画に近い雰囲気をもつセガ版『北斗の拳』、いかがでしたか？ ゲームスタート時に７段スクロールでアーケードゲームのような動きを再現してみたり、映画のようなエンディングなどとても凝った演出はセガならではのものだと思いませんか？ 流行の隠れキャラは“P”のほかは“E”というパワーが満タンになるのしか発見できなかったけど、終わったときは感動もんでした。そうそう、各面に出てくる中ボスを一撃で倒すとボーナスポイントがググッと増えるぞ。

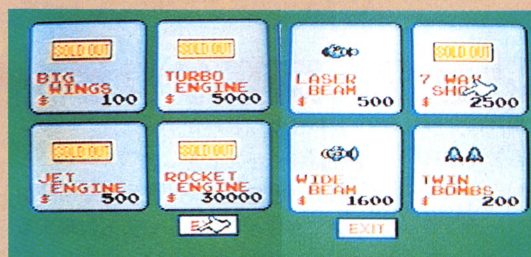
▼ほとんど根性もののようだ

▲本当に苦しく、長い闘いであったが、このとき２人の思いは初めてひとつになったのではないだろうか……

▲ケンシロウとユリアの再会のシーンは自力でここまできた者だけが見れるのだ

バグ＆隠れキャラ PARTⅣ

７ウェイやレーザーが使い放題!!

『ファンタジーゾーン』に、お得な買い物計画を発見したぞ。スタートしたら、リッチな買い物をやめて、ひたすら質素・倹約につとめるのだ。必要最小限の装備で、なんとかやられず４万＄くらい集めたら、一気に４種類のエンジンとウェポンを１つ買っちゃうのだ。そのとき、買うウェポンの選択が問題。使用時間に制限のあるレーザーや７ウェイショットを選んだら、なんと、この制限がなくなっているのだ。これでラクラク面クリアだね。

◀エンジンを４つと７ウェイを買えばいいだろう。店から出る前にエンジンの確認をしよう。１度のミスが命取りだ

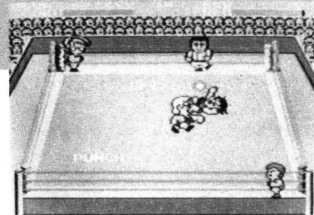
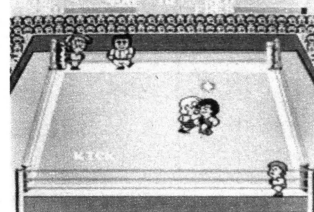
▶いつもの時間表示が出ていなければ１度死ぬまで使えるゾ！

▲こんな時にも７ウェイがあればずっと楽に戦えるネ。これで８面も楽勝だぜ！

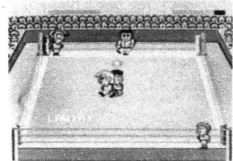
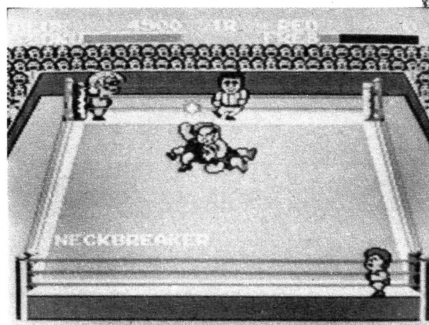
極悪同盟 ダンプ松本

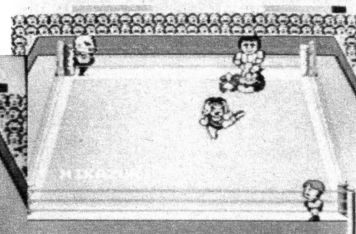
極悪パワー大爆発!!

▲これがオールスターキャストだ！　キミは極悪？　それともフレッシュ？　それではゴングいってみよーか〜！

映画タッチの次はナゼかコミカルな『ダンプ松本』だ。セガのスポーツものといえば“チャンピオン”シリーズなんだけど、いつものスポ根とはちょっと違うのがこのソフトなんだ。なんてったって主人公は悪役だもん。使えるワザはパンチとキックのほかに各自の得意ワザが2つずつあるんだけど、極悪組にはこのほかに場外乱闘もあるからこれで日ごろのウップンを晴らそう！

▲これが基本中の基本、パンチ。自分のが効いているのかよく注意してくれ

▲そしてキックもたいせつだ。キックしてるつもりでされてないか確かめよう

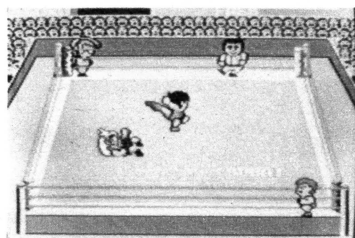
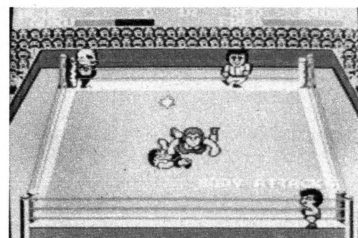
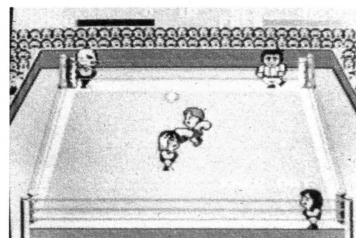
フレッシュなんてイチコロさ！　マジだぜー！

スタート時に極悪グループを選んだその時からキミはもう悪役だ！　もう“フレッシュギャルズ”をたたきのめすことに専念しよう！　ワザはパンチかキック、好きな人はボディアタックで敵を倒しておいてから②ボタンで1度ロープに投げ、はね返ってきたところで②か③を押すとワザをかけられるんだ。ダンプはラリアットとヒップアタック、ブル中野はネックブリーカーとエルボーといったようにそれぞれの得意ワザを使えるんだ。だけど互いの位置がちょっとずれているとみごとにカラ振りして、かえってイタイ思いをしてしまうから相手をロープに投げる前に位置を合わせておこう。それで相手のパワーメーターが下がったら、タッチされないうちに③ボタンでフォールしてしまおう。ただし、早すぎると逆に投げ飛ばされてしまうぞ！

▲ダンプの持ちワザのラリアットがキマッタ！

◀ブル中野のネックブリーカーは顔つき体格からしてバツグンのキレ味だ

▲けっして「ランチャンうれしい！」ではないゾ！　これがミカヅキなんだ

正義の味方は負けないのだ!!

不幸にして(?)フレッシュ組を選んでしまった人は普通にスポ根しよう。この場合はやはりチームプレイでいこう。パワーメーターが少し減ってきたなと思ったらすかさず交代して体力を回復させよう。とはいってもただコーナーに戻ろうとするとハメられてしまうから極悪を倒して、その間に交代してしまうのもいいんじゃないかな？

ワザをかけるときに気をつけることは極悪と同じなんだけど、チグサのフライングボディプレスなんかはカラ振りしたときの精神的ダメージが大きいから2人用で練習しておこう。

▲ソバット！　ウーン、さすがに力強い!!

▲ボディアタック。とっても、たくましい体格！

▲ライダーキ〜ック！　じゃなくてニーパッド

さすらいのかくれんぼ

MSX版「グラディウス」の隠しコマンドを教えるぞ！

さて今月は、「そふとくりーむ新聞」のトップにきてしまったこのコーナー、実はこの隠しコマンドを発表したいためにトップにきたのだ。いったい何かというと、今大人気のMSX版の「グラディウス」の隠しコマンドなのだ。

コマンドは大きく分けて3つある。ひとつは1ゲームに1回しか使用できないもの(①)。ふたつめは1ステージに1回しか使用できないもの(②)。最後のひとつはゲームオーバーになってしまうもの(③)。ただし、この3つのコマンド入力のしかたは全部同じ。まずF1でポーズをかけ、次に各コマンドを入力する。そして、再びF1でポーズを解除する。これだけでいいのだ。それではそのコマンドを紹介しよう。

①「HYPER」これはゲーム中に1回しか使用できないコマンド。スピードアップ、ミサイル、レーザー、オプション、バリアが同時につく。

②「MISSILE」ミサイルがもてる。

「DOUBLE」ダブルがもてる。

「LASER」レーザーがもてる。

「OPTION」オプションがもてる。

「SHIELD」バリアがつく。

③「BAKA」「AHO」と入力するとゲームオーバーしてしまう。

以上で「グラディウス」の隠しコマンドはおしまい。でも「グラディウス」の情報はまだまだ続くのだ。

MSX版の「グラディウス」には、アーケード版やファミコン版と違って、エクストラステージというのがついているのは、先月の「クラッシュ・ザ・ゲーム」で紹介したから、知っているよね。

このエクストラステージに行くポイントはステージ1、2、3、4、7の全部で5つある。これらの場所を教える。

まずステージ1。ここは2つにわかれた山を3回通る。ステージ2は、最後のところにある袋小路に入る。ステージ3は、背中あわせになったモアイのふたつめのところ。ステージ4は、ステージ1と同じくふたつにわかれた山を3回通ればいいんだ。ステージ7は、ステージの1番最後。例の安全地帯だ。この5ヵ所のポイントへ行けばエクストラステージに行くことができるよ。ステージ2と3の情報は東京都の間野実君から。

続いては、愛知県の田中克彦君からの情報。先月号のHow To Winでやった「ロストパワー」のかんたんなレベルアップの方法だ。

やり方は、変身レベルが"1"くらいで「サイコキネシス」が使えるようにする。そうしたら3階で適当な敵を殺すのだ。そして、戦闘モードから抜けたら、スペースを押し、4のチョウノウリョクを選んで、こんどは2のサイコキネシスを選ぶ。そのあと「%」を入力するんだけど、そこで20%を入力するんだ。そうすると、同じ敵がでてきたと思うと、すぐ死んでしまう。これでその敵がもっていた経験値とストーンが手に入る。しかも何度でもやれるのでレベルがどんどん上がっていくのだ。

続いては、このコーナー2回目登場の98版の隠しコマンド。今回紹介するのは、あのヒット作「テグザー」のスピードコントロール、自爆などのコマンドだ。

まずはスピードコントロール。やり方をカンタンに説明しよう。CTRL+ROLLUPでスピードアップ、CTRL+ROLLDOWNでスピードダウン。上級者はスピードアップして遊んでみよう。

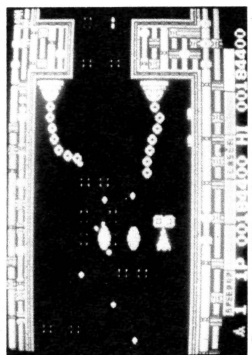
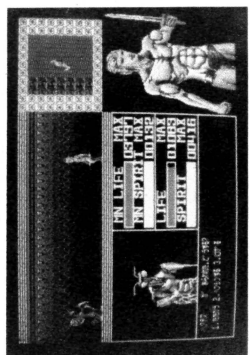
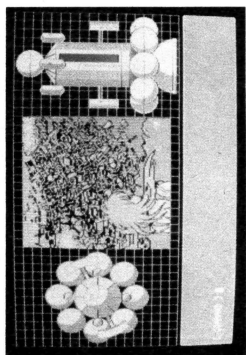
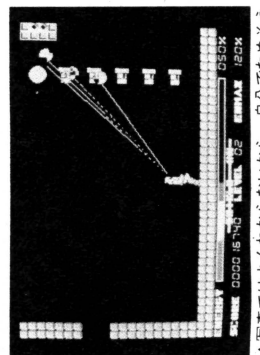
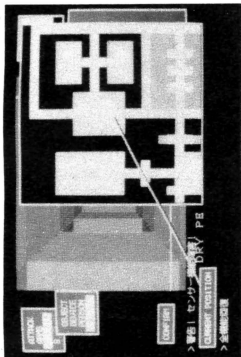
CTRL+Qで自爆。CTRL+UでエネルギーUP。でもこれ、敵もいっしょに強くなっちゃうんだ。残念。

続いてFM7版の「アルファ」の隠しコマンドとHow To Winで紹介しきれなかった残りの隠れキャラの出し方を教えてしまおう。

まずは隠しコマンド。PF6を押すとクリック音のON。もう1度押すとクリック音OFF。

PF7は、その場面の音を消すことができる。

PF8は、カタカナ表示をひらがな表示にする。

PF9は、ディスクドライブのモーターがOFFになる。

▲「HYPER」で最強のグラディウス

▲変身レベルが上がったらこの方法で！

▲ここでの隠れキャラの出し方は…

▲写真ではよくわからないから、自分でためそう

▲カーマインに隠しワザが!

これは愛媛県の高橋浩二君からの情報。

続いて隠れキャラ。How To Winでは紹介しなかった4つの隠れキャラの出し方を教えよう。まずステーションでは天井を見る。忍者が出る。エレベーターのドアの前では「待つ」と打つ。白い象の落書きが出てくる。展望室ではガラスをたたく。すい星が流れる。そして、最後のコントロールブリッジでは「座る」と打つ。オデンが出る。

最後は、入稿前に飛びこんできたPC9801（2HD版）の「カーマイン」の情報。なんと仲間を増やすことができるというもの。実は増やしてもしょうがないんだけどね。やり方は、地図の赤い部分の壁を7回「PUSH」する。するとメカドール"エリス"が1体増えるのだ。これは東京都の横場正典君からの情報。

というところでおしまい。

帰ってきたゲームフリーク

今月のゲームフリークは、今月もHow To Winしている「覇邪の封印」を1番でクリアしてしまった山田幸永君。あの輪島のふるさと石川県の七尾市に住む16歳の高校1年生だ。

――まず「覇邪の封印」の感想を？

山田　楽しかったです。

――どんなところが？

山田　情報量が多いこととマップがついているところ。それから川に入ると水にながされてしまったり、逃げる時攻撃をくらったりと現実性があるとこ。それと戦闘シーンもリアルでしたね。それからモンスターも地元獣と異次元獣の分れていて、それが区別のつくグラフィックもよかったです。

――どのくらい時間がかかりました？

山田　夏休みにはいってすぐに買って、35時間くらいで解きましたね。

――むずかしかったですか？

山田　情報がいっぱいあったので楽でしたね。

――苦労なく？

山田　うん、お金をかせぐのに苦労しました。

――パソコンゲームをやりはじめたのはいつ頃？

山田　中1の時、友だちと電機屋へいって、光栄の「ダンジョン」なんかやったのが最初でした。

――いきなりRPGからはいったわけだ。

山田　ええ、あと「ブラックオニキス」とか。もともとボクは、ボード版のRPGをやっていたんです。「D&D」とか。

――じゃあ本格派なんだ。パソコンはいつ買ったの？

山田　高校1年の時。

――最近なんだ。それからゲームにずっぽり？

山田　そうでもないです。買ってからやったのは「ブラスティー」「レリクス」「ファイナルゾーン」「冒険浪漫」くらいですね。

――パソコンのゲームはおもしろくない？

山田　そんなことはないです。最近のゲームはよくできています。ただ、パソコンのRPGはやることにかぎりがあるんです。

――そうだよね、ボード版のゲームにくらべるとね。それじゃあ、どんなゲームが出てきて欲しい？

山田　無理だとは思うけど、「D&D」みたいなのが欲しいです。

――自分でゲームをつくろうとは思わないの？

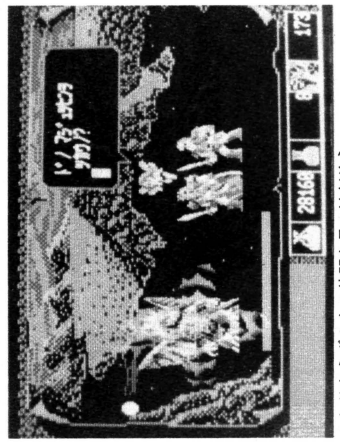
山田　将来はパソコンゲームをつくる方にかかわりたいなあと思っているんですけど、むずかしそうですね。

――それではコンプティークにひと言。

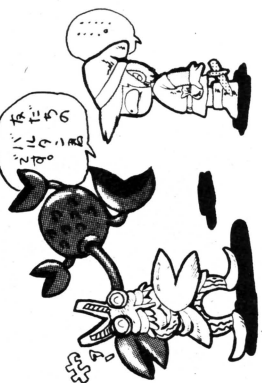
山田　内容はこのままでいいけど、もっとページ数を増やしてほしいです。

――どうもありがとうございました。

▲とりあえず3人の仲間を見つけだそう

よっちゃんのキャラ放談

今回はファミコンのディスク版で最初に登場した「ゼルダの伝説」でいきます。このゼルダのゲームバランスは、ほんとよく考えられているなァーと感心してしまいますが、それより登場するキャラクターの性格がとてもいい。たとえばヘビは、ユーザーのキャラクターが近づくと飛びついてくるとか、コウモリは、パタパタと飛んではひと休みするなど、芸がこまかい!

それがすごくゲームの中で生きてくる。うーん私もガンバラネバ! つとついゲームをしながらうなってしまう。ただ敵の中には、もうちょっとデザインを考えたら、もっといいのにと思ってしまうものもいくつか…たとえばミイラは、妖怪探偵ちまちまの方がいいなァとか…。

しかし、ガケから落ちてくる岩にしても、剣が飛ぶ時のパレットチェンジの効果にしても、やっぱりすごいなァとのひと言。ファミコンのディスク版、第1号としては、あれだけこらないという所もあるのでしょうが、今回はまァ、3重マルです。もっとも、ファミコンは、ハードがいいからなァ…あれをパソコンにのっけられたら、たいしたもんだァ。ではまた、次号に!

安田均の
全米ゲーム大会"オリジン86"レポート

カリフォルニアの夏は涼しい。気温が高いことは高いのだが、湿気があまりないから暑さをそれほど感じないのだろう。ところが、その一角、ロサンゼルスのエアポート・ヒルトン・ホテルでは、7月3〜6日の4日間、異様な熱気がたちこめていた。オリジン86（全米ストラテジー＆アドベンチャー・ゲーム大会）が開かれているのだ。参加者六千人近くにも達するこの大会は、アメリカの数あるゲーム大会のうちでも、ジェンコン（『D&D』の全国大会）と並んで、最も大きなものである。しかも、ただ規模が大きいだけではなく、その内容が多彩なことでも知られている。

たとえば、ここで参加者の遊べるゲームは、モノポリやディプロマシーといったファミリー・ゲームに始まり、スコードリーダーのようなウォーゲーム、『D&D』や『トラベラー』のようなRPG、さらには、ミニチュア・ゲームやPBM（郵便ゲーム）もあるという具合いだ。じっさいに会場を回ってみると、ポーカーや、将棋、碁まで行われていたから、ほとんどのテーブル・ゲームは遊べるといってもよい。もちろん、その中にはコンピュータ・ゲームもあって、参加者は『ウィザードリー』や『スカイフォックス』のトーナメント（勝ち抜き戦）を楽しんでいた。

ゲームの実戦や（トーナメント）以外に目についたものを上げると、ディーラーズ・ルーム（展示販売場）がある。ここにはボードゲームやコンピュータ・ゲーム会社の展示ブースがあり、今年の秋から冬にかけての新作ゲームが発表されているというわけだ。TSR社やアバロン・ヒル社という業界をリードする大きなところから、聞いたこともない小さなところまで、色とりどりのゲームやアクセサリーが並んでいるのは、実に楽しい。TSR社では、いまカを入れている出版部門（ドラゴンランスシリーズ）と、『D&D』ルールの最高レベルである〈イモータル〉セットの展示が主だった。もちろん、アバロン・ヒル社は〈アドバンスト・スコードリーダー〉、GDW社は〈トラベラー〉新雑誌など、各社とも中心ラインを前面に押し出している。

コンピュータ・ゲームでも、ロールプレイ、シミュレーションが中心の会社はほとんどブースを並べていた。今回はスティーブ・ジャクソンの提携しているオリジン社が『オーガ』『アンデッド』と注目作を続けて出すということで、一番めだっていたが、シミュレーション・ゲーム関係も、SSI社をはじめ、各社ともかなり力を入れているようだった。

会場には、ほかにミニチュアの展示やオークション、コスチューム・プレイなどおもしろいものがいろいろあるが、百近くある各種セミナーの方もかなり見ごたえがある。日本では、RPGといっても、ようやくその基本である『D&D』や『トラベラー』が紹介されだしたばかり。それに対して、RPGがすでに十年以上の伝統をもつあちらでは、さまざまな分野へとこれが展開している。ミステリーやロマンスのゲームだって出現している。今回のセミナーをいくつか聞いた範囲では、RPGに一種コミカルな〈冗談〉派が台頭しているとのことだ。未来のコンピュータ管理社会を背景に、隠れ叛乱者たち（プレイヤー側）がコンピュータと珍妙なドタバタ劇をくりひろげる『パラノイア』というRPGや、漫画の主人公たちにプレイヤーがなる冗談RPG『トゥーン』などに人気が集まっているのは、そうした表れだろう。

オリジンではもうひとつ、年間最優秀ゲームを選ぶという重要な行事もある。ボードゲーム（コンピュータ・ゲームをふくむ）のチャールズ・ロバーツ賞と、RPGのH・G・ウエルズ賞だが、この受賞作にも例年以上にコミカル・タッチの作品が進出していた。

おもしろかったのは、同賞のコンピュータ・ゲーム部門で、『ウルティマⅣ』『オート・デュール』『バーズ・テイル』など、なみいる強豪を退け、第二次大戦での潜水艦シミュレーション『サイレント・サービス』が受賞したことだ。なかなかよくできている作品なので、シミュレーションの好きな人はやってみることをお薦めしよう。

ちょっと意外だったのは、〈ゲームブック〉という概念が日本（あるいは、イギリス）のように広まっていないこと。これらは、あくまでRPGと結びつくことで評価されているようだ。つまり、逆にいうなら、ゲームブックにしても、コンピュータ・ゲームにしても、元祖RPGの厚い基盤（オリジンで行なわれていた全ゲームの六割はRPGだった）があるだけに、中途はんぱなものは通用しないということだろう。

いずれにしても、オリジンはアメリカのゲーム界を知るには最適の、バラエティに富んだ実に楽しいゲーム大会だと思う。日本でもこうした大会が開かれないのだろうか。

▲オリジン社の「オーガ」のポスター

▲オリジン'86のパンフレットなのだ

STACフェア開催

キャリーラボ、システムソフトなどソフトハウス14社が集まって作っているSTACのフェアが、さる7月19日、20日の両日、東京・秋葉原のラジオ会館で開かれた。

各社のゲームデモやグッズの販売を中心にひらかれたこのフェア、なんと両日で1万人の入場者があり、遠くは青森からきた人もいた。

STACではこういったフェアをこれからもやる予定とか。フリークには楽しみだね。

DOG DISK ORIGINAL GROUP って何?

▲アドベンチャーゲームのシリーズもあるのだ。楽しみだね!

キミたちは、DOGというグループを知っているかな?　DISK ORIGINAL GROUPの頭文字をとってなづけられたこのDOGは、ファミコンのディスクのゲームを専門に作るグループなんだ。

「ファミコン? なんでファミコンの情報が、この『そふとくりーむ新聞』にのるんだ? ファミコンの情報なら『ファミコン探偵団』にのせればいいじゃないか!」なーんて声が聞こえそうだけど、それは早合点。実は、このグループは、パソコンのソフトハウス7社で形成されているんだ。

その7社とは、スクウェア、システムサコム、マイクロキャビン、クリスタルソフト、キャリーラボ、ハミングバード、シンキングラビット。この名前を聞けば、キミたちと関係ないとはいわせないのだ。「うーん」とここでしばらくうなってしまうでしょう。そうでもないか?

最近コンプティークには、ファミコンの情報は少ない。なぜならコンプティークはパソコンゲームの情報誌だからだ。で、せっせせっせと、この7社やそれ以外のソフトハウスと仲良くやってきたのだ。ところが、この7社のようにファミコンゲームを出すソフトハウスが増えてきた。なぜ、今、ファミコンのディスクゲームなのか? このDOGのとりまとめ役であるスクウェアの斎藤営業部長にうかがってみた。

最初にこういったグループを作ろうと思いたったのは昨年の12月。ファミコンのディスクの発売が遅れていた時期だ。「とにかく秘密裡に事を運ばないといけないと思って動きました」というくらいファミコン事情通のボクらにとってもも寝耳に水という感じだったのだ。この時期スクウェアを中心に、ソフトハウスの間でトップ会談が開かれていたのだ。で、契約が結ばれ、企画があがり、7月14日の記者発表となったわけだ。

「なぜファミコンのディスクなのか?」という問いに対して「そこに山があるから」なんて返答がかえってきた。つまりゲームを作る立場の者にとって、ファミコンは魅力あるハードだったわけ。ただ、これまではROMのカセットのみ。これだと奥行きのあるゲームは難しい。そこでディスクの登場となる。これがあれば、パソコンのゲームと違った、オリジナリティーにあふれた奥行きのあるゲームが作れるんじゃないか、ということだったんだ。「もちろん、ファミコンの市場が大きいということも考えましたよ」という具合いに、営業的な面も考えてのことだ。

なぜ、グループで始めたのだろうか? 「うち一社のパワーではちょっと力不足」という答えがかえってきた。ファミコンのディスクゲームの市場を開拓するためには、定期的に数多くのソフトを供給したほうがいいということだろう。

で、記者会見まで開いて、ファミコンのディスクゲームに参入したDOG。もともとのパソコンゲームのほうはどうなるんだろう。「別にファミコンやるからって、パソコンやらなくなるってわけじゃないですよ。ファミコンにはファミコンなりのゲームが、パソコンにはパソコンなりのゲームがあるわけですからね」ということで、ボクらはいちおう安心。「ファミコンメーカーの方が商売に対してシビアだ。売れるということを考えてゲームを作っている」なんて言葉も聞かれて、ファミコンゲーム界でもまれて、パソコンのゲームがよりパワーアップして出現することを期待しよう。

名前	種類
エクスカリバー	RPG
リトル・コンピュータ・ピープル	ETC
ライジン	RPG
ディープ・ダンジョン	RPG
シカゴ・コネクション	ETC
ヒスパーニ	RPG
ダーク・サイド・オブ・ザ・ムーン	RPG

コンピュータ・ワンダーランド

7月25日から8月20日まで、「未来を見る夏『コンピュータ・ワンダーランド』」と銘打った、パソコンフリークのキミには見逃がせないイベントが、池袋西武で行われたね。

これは、世界唯一のコンピュータ博物館「ボストン・コンピュータミュージアム」の世界最古のコンピュータENIACをはじめとする秘蔵コレクションの初公開、「コンピュータ・タイムトンネル」から、日本のメーカー各社による、「コンピュータ未来劇場」、など歩き進むうちに、コンピュータの「今昔物語」がひとめでわかるしくみになっている。夏休みだったためか、会場は、大入満員の大盛況。

今回、残念ながら見逃がしちゃった人は、ボストンのコンピュータ博物館へ行こう。

移植版情報

☆ニャンニャンプロレス(クロスメディア)X1/5D/6800円

☆ブラスティー(スクウェア)X1/5D/5900円

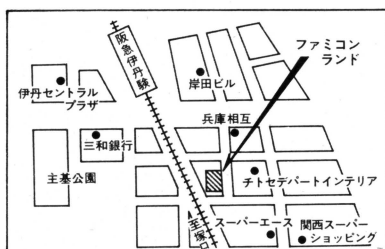
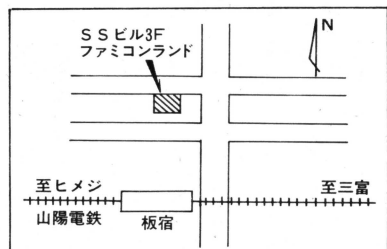
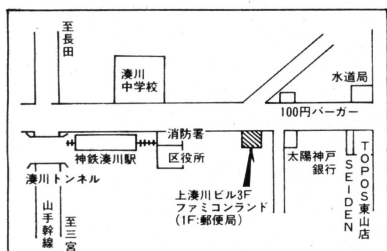
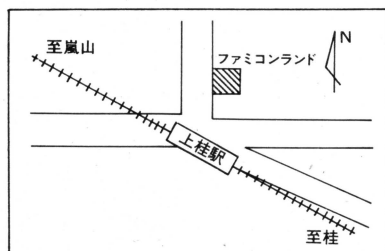
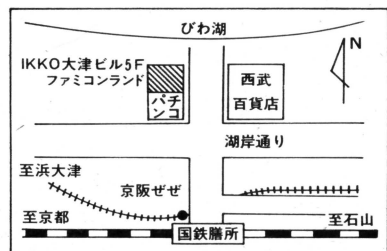
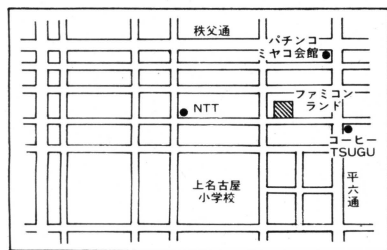
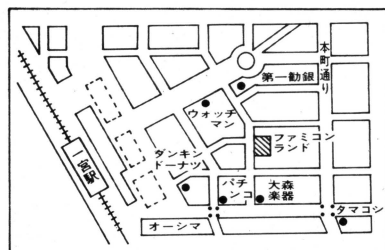
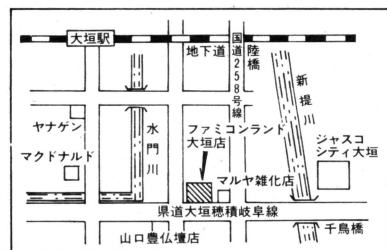
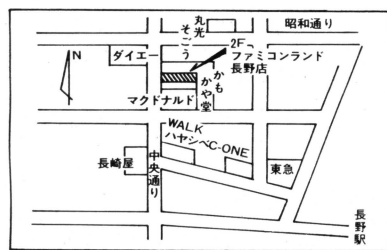
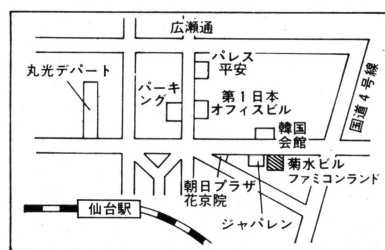
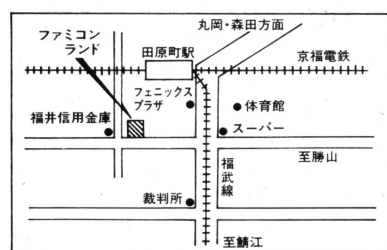
☆ロストパワー(ウィンキーソフト)FM77AV/3・5D/7800円

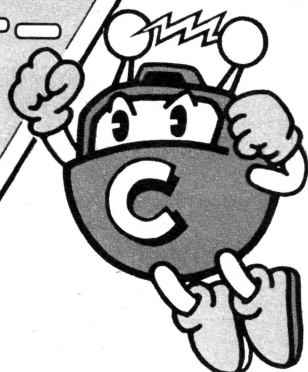
☆メルヘンヴェールII(システムサコム)PC88SR/5D/7900円

ファミコン専門店チェーン

コンランド

※当ファミコンランドチェーンでは郵送による買い取り及び通信販売はいたしておりません。お近くの当チェーン店までご来店下さい。

※類似名のお店に充分、ご注意下さい。当ファミコンランドチェーン店は、左上のドラゴンマークを目印に。

■伊丹店 ☎0727-82-5088

■板宿店 ☎078-731-6005

■湊川店 ☎078-521-0356

■上桂店 ☎075-381-1968

■大津店 ☎0775-25-7191

■名古屋店 ☎052-531-8924

■一宮店 ☎0586-24-3519

■大垣店 ☎0584-78-1159

■長野店 ☎0262-27-2351

■仙台店 ☎022-221-2845

■福井店 ☎0776-24-8612

コンプティークネットワーク 情報部員コーナー

「天高く馬肥ゆる秋」というわけで、一年中で一番、ゲーム向きの季節がやって来ましたね。編集部でも、おーっと！　と驚くような情報、待ってます。期待してるよ！

今月も新部員が続々誕生

今月は、スペシャル以上はいなかったね。でも、ジェネラル部員が７人誕生だよ。さて一挙に５ポイント獲得したのは、今月のゲームフリークで紹介された山田くん。おめでとう！　３ポイント獲得者の横場くんは、〝そふとくりーむ新聞〟で『カーマイン』のメカドール〝エリス〟の１体増え、吉田くんは『テグザー』のスピードコントロールを発見してくれたよ。同じく〝そふとくりーむ新聞〟の田中くんは『ロストパワー』のバグの発見、〝アーケードエクスプレス〟の飯塚くんは、『アルゴスの戦士』インドラの秘伝書を発見して２ポイント獲得だ。１ポイント獲得の高橋くん、間野くんはいずれも〝そふとくりーむ新聞〟で、それぞれ、『アルファ』のコマンド、『グラディウス』のワープを発見してくれた。

みんな、よく健闘してくれたね。さて、来月はどーんな新情報が届くかな？　みんな、情報部員名簿の上場めざしてしっかり、ゲームに励んでほしい。

情報部員名簿

General

●山田幸永〈石川県〉（５）
●吉田雅之〈埼玉県〉（３）
●横場正典〈東京都〉（３）
●田中克彦〈愛知県〉（２）
●飯塚朝明〈東京都〉（２）

前号追加分

●高橋浩二〈愛媛県〉（１）
●間野　実〈東京都〉（１）

部員ランクとポイント

キミたちから送られてきた情報は、その内容に応じて情報部員としてのポイントが与えられる。このポイントは次々と加算されてゆき、右のポイント表示にそってランクアップしていく。もちろんすごい情報なら一発でスーパースペシャルも夢じゃない。

なお、情報を送るにあたっては、あて先をハッキリと。ファミコンなら〝ファミコン探偵団〟というふうにね。

ランク	ポイント
スーパースペシャル	11pts.～
スペシャル	6～10pts.
ジェネラル	1～5pts.

情報部員になると

情報部員に認定されると、編集部から調査票とアンケート用紙が送られてくる。それに必要事項を記入して同封の返信用封筒で送り返すと、部員番号が決定され部員証と副賞が送られる。なお、名簿に名前が発表されているのに調査票が届かない方は御連絡下さい。〔部員に贈られる副賞〕スーパースペシャルにはＦＣディスクシステムか、パソコンorセガの15000円相当ソフト。スペシャルは特製ＴＥＬカードと希望ソフト１本。ジェネラルには特製Ｔシャツだ。

〔情報の送り先〕
〒160 東京都新宿区四谷1-8-14 四谷一丁目ビル6Ｆ
コンプティーク編集部

◀スーパースペシャルにはＦＣディスクシステム

▼スペシャルには特製TELカード

▲ジェネラルに贈られるＴシャツ

▼情報部員には部員証が贈られる

 イラスト／相村嘉一

GAME MAP 9
ALPHA
西暦2101年、惑星αに向かって恒星間航行用宇宙船“ダイダロス”は太陽系を旅立った。人類の新しい夢をのせて。しかし、あまりにも長い数世紀もの時の流れは………クリス、キミは今、何に向かって、何をしようとしているのだ!? その謎はキミがキーボードを通して、解明していくのだ! 右のマップを参考にしてくれ。
(コントロール・ブリッジ)
ステーション ガルダ
3台のエレベーター
ポリスセンター
ステーション カゼム
ステーション サロウ
ステーション ユライ
ステーション アレス
丘の上
START地点
エレベーター
モーターカー
ポリス・ロボット

IDOL DATA BANK
PHOTO by BAKU KOBAYASHI STYLING & HAIR &MAKE-UP
by FUEBA FUJINO DESIGNED by AKIHIKO SAWADA
PRODUCED by MASAAKI TSUKADA
NAMI SHIMADA

IDOL DATA BANK
アイドル・データバンク

新学期、みんな根性入っとるかっ!? ムッ、だれだ、フニャけた声出してんのは。気合いがたりな〜い！
よーし、そんなキミを元気にしちゃおう。今月は島田奈美ちゃんの登場だぞ。興奮度1000%の迫力だあ!!

★シングル第2弾「負けないで…片想い」がヒット中！

島田奈美

奈美ちゃんのことなら、ぜ〜んぶわかる大図鑑！素顔もバッチシ、お届けするぞっ。

●撮影／小林ばく

ズーム・イン奈美！
PART.1

ガンバリ奈美ちゃん
超密着レポート！

夏バテなんてナシ！だもん

いやあ〜、とにかく元気！　ピッタシ密着すること、しめて12時間。奈美ちゃんってば、ずーっと◎笑顔だったぜ。ねえ、元気のヒミツおせーてよぉ。

さて、ンなわけで密着第1弾は、7月30日・奈美の日の大運動会をレポートだ。

朝から気温は30℃、ピーカンの青空の下、73クラブの会員200人が参加して、東京・世田谷区立総合運動場は早くも熱気がム〜ンムン。

➡ウ〜、煙が目にしみる。ホントの火なのだ

奈美ちゃん大運動会は華々(はなばな)しく開催されたのでした。ドカ〜ン！(花火)

まずは、奈美ちゃんによる聖火の点火。ブハッ、熱い!!　煙がスゴイ。おつぎは、はるばる北海道からやってきたファン代表が力強く選手宣誓だ。気分がもりあがってきたぞー。ラジオ体操第一で準備はＯＫ。いよいよ競技種目の開始だぜ。

まず最初の種目は、"73メートル競争"。わっ、スタートのピストルを撃つのは奈美ちゃんだ！

➡最初は、おっかなビックリだったけど、慣れてくると楽しそうに「バーン！」。奈美ちゃん興奮してました

➡カメラ小僧に変身!?　スナップを撮りまくってたぞー

「位置について、よーい、バーン！」

おいおい、だいじょうぶかよ、奈美ちゃん。ドデカ音にビックリしてる。

「でも、これ一回撃ってみたかったのよね。耳栓してるし、たいしたことないもん！」と今度はニコニコ顔。

その後、スタッフに交代したけど、「また、やらせて！」って、おねだりして、ピストルはしかっり奈美ちゃんの手に。う〜ん、イジョーに目が燃えてる!?　この日、一日で奈美ちゃんは何発撃ったことか……。

➡"大玉ころがし"では1着でゴールイン！　おみごと！

競技はどんどん続く。"ラケットボール・ゲーム"に"パネル・ゲーム"。奈美ちゃんは、今度は実況中継のアナウンサー役でハリキってるぞ。

「○○チーム、ガンバって！」

でも、やっぱしというか、なんというか、応援だけじゃものたりないのが奈美ちゃん。"大玉ころがし"や"ドッヂ・ボール"、"綱引き"には先頭に立って参加したぞ。

奈美の日
'86・7・30
大運動会

ピストル撃つのって楽しい

➡"ドッチ・ボール"では余裕のポーズ。その笑顔、いいな

そのなかで、とくに大ハリキリだったのが"ドッチ・ボール"だ。

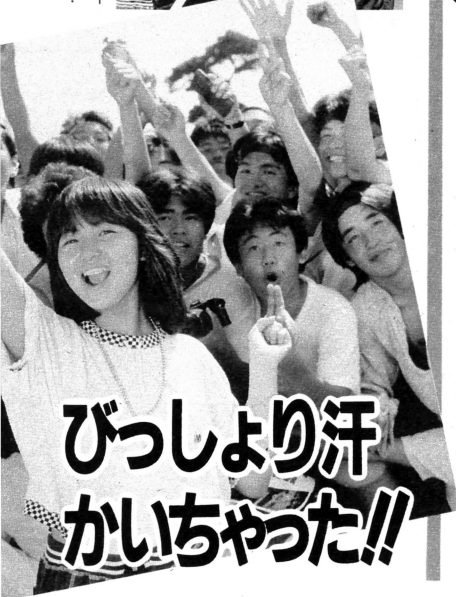
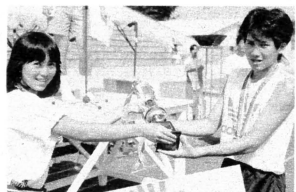
「球技なら、まかせておいて！」

そのことばどおり、ぶつけられないで最後のひとりまで残ってたぜ。

➡隣で綱を引いてるのは、マネージャーの井上さんだよん

「ファンのみんなといっしょに汗をかいて、すっごく楽しかった！　これからも毎年やりたいなっ」

運動会が無事終了して、汗をふきながら、そう言っていた奈美ちゃん。うれしそーな顔が印象的だったなあ。

➡優勝選手にトロフィーの贈呈。うらやましー！

びっしょり汗かいちゃった!!

ファーストLP
'86・7・28〜8・8
レコーディング

真剣な表情で歌ってたぞ

密着第2弾はコレ！

な〜んと、9月21日発売予定の奈美ちゃんのファーストLP「放課後のスケッチ」のレコーディング・スタジオに、おジャマ虫しちゃったんだもんね。

スタジオの入口で待っていると、「わーっ、暑い暑い！」とフーフー言いながら入ってきた、水色ワンピースの奈美ちゃん。発声練習の前に、お話を聞いたぞ。

➡スタッフと楽しそうに打ち合わせしてる奈美ちゃん。すっかりリラックスしたムードなのだ

「デビュー曲の『ガラスの幻想曲(ファンタジー)』と新曲の『負けないで…片想い』も入って、全部で9曲入りのLPです。ちょっとだけ中身を教えちゃうと、『ガラスの〜』のB面の曲、『ブルークドットの恋』が弦楽四重奏のニューバージョンになってるのが聴きものなんですよ。歌うの難しかったな。とくにおすすめの曲は『クラス・メイト』。とってもキレイな曲なんです。ぜひ、聴いてほしいなー」

➡まずは発声練習から。マイクの前で真剣な表情してるね

発売日が楽しみ。早く聴きたーい。

セカンド・フライト
'86・8・10〜8・29
キャンペーン

どの会場も超満員！

真夏の太陽ギラギラの猛暑の中、全国25会場でガンバった奈美ちゃん。どの会場も押すな押すなの超満員！　前の日から並んで待ってる熱心なファンもいて、奈美ちゃん、驚きながらも感謝の気持ちでイッパイになっておったぞ。

ステージは、歌あり、ゲームあり、質問コーナー、握手会ともりだくさん。ゲームのコーナーは、会場のファンと"黒ひげゲーム"で遊んじゃった。このゲーム、奈美ちゃんが圧倒的に強くて、勝率はナント7割以上！　ス、スゴイ!!　奈美ちゃん、ニコニコ顔の連続でありやした。

➡ゲームのコーナーは大もりあがり！　奈美ちゃん強い!!

➡超満員のファンの前で歌う奈美ちゃん。気持ちよさそう

質問コーナーも笑顔でルンルン。「写真を撮られるのは好きですか？」ってファンの質問には、「デビューして最初のころは恥ずかしかったけど、最近は慣れちゃった。でも撮られるより撮るほうが好き！」と答えた奈美ちゃん。ウケておりました。

キャンペーンって楽しいっ！

ズーム・イン奈美！

PART.2

ヒミツ公開！奈美ちゃんに

Q&A・50

男子校に通いたいなあ…!?

さあーて、おつぎは奈美ちゃんに50の質問をぶつけてみよーってコーナーだ。ポンポンッとチョーシよくいっちゃうよー！

ファンレターで寝不足!?

Q1　けさ、何時に起きた？

A「8時30分に起きました」

Q2　起きて最初にすることは？

A「髪を洗います」

Q3　何を着て寝てる？

A「パジャマですね」

Q4　ねぞうはいいほう？

A「ハイ。起きたとき、寝たときと同じ位置にいますから、いいと思いますよ」

Q5　では、本日の朝食のメニューをおせーて！

A「パンとハワイみやげのアイス」

Q6　なるほど。で、鏡は1日何回くらい見る？

A「数えきれないくらい見ます！」

Q7　自分の顔で好きなところは？

A「まったくなし(笑)」

Q8　ガクッ(笑)。じゃ、今のヘアスタイルはどう、気に入ってる？

A「あんまし好きじゃない。もう少しオトナっぽくしたいし、パーマもかけたいなあ」

Q9　お化粧するのって好き？

A「大キライ！」

Q10　ウン、素顔がイチバーンだもんね。では、突然だけど、ファンレターとか読むほう？

A「寝る前に読むんです。リキ入れて。で、読み終るまで眠れないんで夜中の2時まで起きてて、寝不足…」

Q11　フムフム。それじゃ、特技の書道（二段）の話。いつからやってるの？

A「小2のときからずっと。今もやってます」

Q12　茶道は？

A「中学の3年間やりました」

Q13　それで、奈美ちゃんちって、しつけはきびしい？

A「多少。門限はないけど、子供どうしで夜、遊びにいくと親が必ずついてくるし、母はPTAだし(笑)」

Q14　そー、じゃターイヘンね。よくしかられたほう？

A「もう、しょっちゅうですね(笑)」

趣味で集めてるリボンです。かわいいのばっかり、全部で100本くらい持ってるんですよ。

Q15　あら、もひとつオマケにターイヘンねっ(笑)。じゃ、ちっちゃいころの奈美ちゃんってどんな子だったのかな？

A「今と変わりませんよ」

Q16　？？？フム、どんな遊びやってた？

A「カンけり、影ふみ。ままごとでは、お母さん役とか、リカちゃん人形遊びではリカちゃんの恋人役とか(笑)。鬼ごっこでは、お兄ちゃんにイジメられるの。みんなに“マメ”って言われて。で、私が鬼やってるとき、みーんなで帰っちゃったり……。ウェ〜ン」

Q17　グッスン、カワイソ、カワイソ(笑)。では、学校の友だちとのエピソード聞かせて！

A「中3のとき、東北に修学旅行に行ったのが、楽しかった。夜中みんなでおしゃべりしてね！」

Q18　好きな先生っている？

A「ウ〜ン。国語の先生で、河野先生ってゆー、女の先生が好きでした」

Q19　逆に、きらいな先生は？

A「多少ありです(笑)」

Q20　アブナ〜イ(笑)。では、好きな科目は？

A「国語ですね」

Q21　その理由を述べなさい。

A「長文問題とか、答がひとつじゃないでしょ。だから好きっ」

ローラースケートなら、奈美にお待かせよー！ ほら、このとおり、スーイ、スイ。今度はいっしょにね！

NAMIchan KAKKOII~♥

Q22 作文は得意？
A「ハイ」
Q23 で、成績のほうは……？
A「ノーコメント(笑)。今、ライバルがいるんですよ。同じぐらいの成績の友だち。この間の試験のとき、その友だちと、勝ったほうがお菓子をあげることにしようって言って。でも、私、すっごく悪かったから、見せずにお菓子あげたの。私が勝ってるよーって（笑）」
Q24 ハハ。ほんでは、運動会ではリレーの選手とかやったことある？
A「なったことないですね。得意なのはパン食い競争なの（笑）」
Q25 ワーイ。じゃ、得意なスポーツは？
A「球技でしたら、まっかせなさ〜い！ あと、遠泳とか、とび箱とか」

ドラエモンが欲しいっ！

Q26 ローラースケートを始めたキッカケは？
A「夏、スキーができないから」
Q27 今もやってる？
A「やってますよ。夜とか、休みの日に」
Q28 どこでやるの？
A「近所をウロウロ(笑)」

私のたいせつな宝物、オルゴールのピアノです。一歳の誕生日に、おばあちゃんからもらったの。

Q29 ケガしたことってある？
A「ハイ。小4のとき、スキーやってて左足のヒザが内出血して、学校をずっと休んだの」
Q30 それでは、休みの日は何してる？
A「友だちとショッピング」
Q31 どこで？
A「渋谷が多いです」
Q32 映画は見る？
A「悲しい映画だと、ギャーッと泣きたくなっちゃう。周りに人がいると照れちゃうから、イヤですね」
Q33 どんなお部屋？
A「6畳で、お兄ちゃんと共用。でも、私はあんまし利用しないから、物置きみたい」
Q34 そうじはする？
A「します。ヒマがあると夜中でもやっちゃう（笑）。清潔好きです！」
Q35 自分のポスターを部屋に貼ってる？
A「貼ってません。でも、テレビの上に写真を置いてますよ」
Q36 誰かのポスター貼ってる？
A「友だちの西村知美ちゃん、杉浦幸ちゃんのポスターを貼ってます」
Q37 オフロは何分ぐらい入る？
A「えーっ、30分くらいかなあ」
Q38 何歳まで親といっしょにオフロに入ってたのかなあ〜。
A「わっ、エッチな質問！ 入ってませんよ。あ、でも赤ちゃんのとき入ってたか。覚えてな〜い！」
Q39 失礼しました。では、お母さんのお手伝いとかしてる？
A「以前は。最近はちょっと……」
Q40 得意な料理は？
A「大阪風焼うどん」
Q41 誰に教わったの？
A「お父さんに。お父さんって料理うまいの」
Q42 どんなお嫁さんになりたい？
A「相手に合わせたしっかりしたお嫁さん」
Q43 ステージで歌ってて、客席で理想のタイプがいることある？
A「ないですよ。よく見えないもん」
Q44 では、男になったらどうする？
A「男子校に通います。女子校あきちゃったも一ん（笑）」
Q45 もしも、朝起きて枕元に1億円あったら……？
A「家を買います」
Q46 もしも、タイムマシーンで好きな時代へ行けたとしたら？
A「おとといにもどりたいな」
Q47 もしも、明日、地球が大爆発するとしたら何をする？
A「ハワイに行きます」
Q48 頭がツルツルになったら？
A「かつらかぶります」
Q49 3つの願いをかなえてくれるとしたら、何をお願いする？
A「1に健康。2に歌がうまくなる。3つめが魔法が使えるよーになりたい。もうひとつい一ですか？ ドラエモンが欲しいーっ！」
Q50 最後に、最近見た夢で覚えてること、おせーて！
A「雑誌の取材で頼まれたレポートを、明日がしめ切りだって、夢の中で書いて、失敗してアセリました。寝てても仕事してます(笑)」

Nami Shimada

ズーム・イン奈美

PART.3

奈美ちゃんのハートに接近インタビュー!

歌うことが大好きだから…

さ～てさて、ラストは奈美ちゃんのハートの中まで知っちゃおう! とゆーわけでマジにインタビューだ。

と、その前に発表したいことがある。じつは、奈美ちゃんはミョ～～～な女の子なのであ～る!? たとえば、移動用のワゴン車の窓から上半身を乗り出して「♬パラリラ、パラリラ～」って、ナント、暴走族アソビしちゃったり、「レベッカのNokkoさんと結婚した～い!」とゆー、フシギなこと(だって女同士だぜ)も取材中に発言しておるんだ。おかげでワシらは笑いっぱなし。奈美ちゃんとずーっといたら、笑いすぎでアゴが痛くなっちゃったのであった。フヒハヒハ!

そいれは、以上のことを頭に入れて、インタビューを読んでくらはい。

やるっきゃない! が心のささえ

――まずは、デビューのきっかけを教えてほしーんだけど。

「えっとですね、おととしの夏に『パンツの穴Ⅱ』っていう映画の出演者募集の広告を雑誌で見て、そこに"今、クラスの3人にひとりはオーデションに応募してる!"って出てたんです。それで、じゃあ私も出てみようかなあって。友だちといっしょに応募してみたんです。そしたら、アレヨッて間に準優勝までいっちゃいましてねー(笑)。それからトントン拍子で、映画に出て、CMにも出て、ワワッという間に歌手デビューの話も決まっちゃったんですよ」

――芸能界に入るとき迷ったりしなかった?

「迷いましたねえ。でも、スタッフの人たちと真剣に話し合って、決心がついたんです。"もう、やるっきゃない!"、"歌もじょうずになりたい!"って」

――ハハ～ン、だから奈美ちゃんって根性あるんだ?

「そんなことないですよ。私って、クラブ活動に入っても途中でやめちゃうような子だったんですから……。アッ、これ言うの、この雑誌が初めて! 今でも、イヤなことがあると、(仕事を)やめたいなあって思うこともあります。でも、決心したことを思い出してガンバってるんです」

小さいころは出たがり奈美ちゃん

――奈美ちゃんは、小さいころから芸能界にあこがれてたの?

「いいえ、ぜんぜん思わなかったです。歌は好きで、よく歌ってたんですけど、歌手になろうとは考えたこともなかったですね。それより、女優になりたいって思ってました。親に『劇団に入りたい!』って、小学生のころ、ねだってたんですよ」

――やっぱ、人前で何かやったりするのが好きだったんだ?

「そう、好きでしたね。代表委員会とかあるでしょ。そうすると、すすんで手をあげて発言していたし、学芸会とかで劇をやると、いつも主役ってかんじ。そういう、かなり出たがりな子でしたね」

2曲目だから失敗は許されません

――さて、新曲の「負けないで…片想い」が好調だけど、デビューして3カ月ちょい、感想はどう?

「えーっとですね、デビュー曲『ガラスの幻想曲(ファンタジー)』のときは、とにかく人前で歌うのは初めてだったし、いろんな所へ行くのも初めてだし、歌を失敗しても、"まあ"って許されることもあったの。でも今度は2曲目、失敗は許されないんですよね……」

――わっ、キビしいんだなあ!

「ウン……。でも歌を聴いて感動してくれる人っているでしょ。それを歌っているのは私なんだ、って思うと、ワ～ッて思うんです。すばらしいことだと思いません? だからガンバれるんですよね」

表面では、ふざけんぼの奈美ちゃん。でも、ハートの中は人一倍熱く燃えている。応援しようぜ!!

Nami Shimada

Message

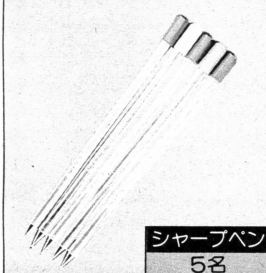
奈美ちゃんから合計35名にプレゼント！

奈美ちゃんから素敵なプレゼントが届いたぞっ。欲しいものを応募ハガキに書いて送ってね！

サイン色紙 10名

ポスター 10名

シャープペン 5名

パンフレット 10名

●島田奈美データ

項目	内容
本　名	島田奈央子
ニックネーム	なおこ
生年月日	昭和46年2月1日
星　座	みずがめ座
血液型	O型
出身地	東京都
サイズ	身長161cm、体重44kg、バスト80cm、ウエスト60cm、ヒップ83cm、足の大きさ23cm
出身校	高校在学中（自転車通学あり）
趣　味	リボン集め、スポーツ（スキーetc.）
特　技	書道（二段）、茶道
家族構成	父、母、兄、イヌ!?
デビューはいつ？	昭和61年5月21日
ディスコグラフィ	★シングル――「ガラスの幻想曲（ファンタジー）」（'86.5.21）、「負けないで…片想い」（'86.8.21）
ＴＶドラマ出演歴	「お坊っチャマにはわかるまい！」（TBS系）
ＣＭ出演歴	「大阪ガス」、「サッポロ一番」、「クレアラシル」
どんな性格？	意地っぱり
自分の体の好きな所	なし
自分の体のきらいな所	全部。とくに、太い腕
好きなファッション	ロングスカート。赤、黒、黄色のもの
好きなスポーツ	ローラースケート、スキー
好きな動物	イヌ（6月20日生まれのテリア犬を飼ってます）
きらいな動物	ハ虫類
好きな音楽	ニューミュージック系のもの
好きなアーティスト	レベッカ（Nokkoさん大好き！）、ビートルズ
きらいなアーティスト	いません
好きな食べもの	焼肉、ラーメン
好きな色	赤、黒、黄色
好きな絵	草原の絵、まとまった絵
好きな場所	ハワイ！　ステーキがおいしかったもん
尊敬する人	お父さん、お母さん、歌がうまい人、占い師、神さま、キリスト
理想の男のコ	やさしくて、明るくて、男らしくて、照れ屋の人。夢をたくさん持っている人
きらいな男のコ	男らしくない人。ウソつく人
よく見るＴＶ	終ったけど「お坊っチャマにはわかるまい！」、「スポーツニュース」（帰りが遅いから、これしかやってない！）
好きな映画	サンタクロース（ビデオで見た）
旅行したい国	アメリカ（ハワイ、ニューヨーク）、オランダ、イギリス（ロンドン）、ほかいっぱーい
占いを信じるか？	信じる
初恋はいつ？	ものごころがついたのが最近で、中2のとき。それまでにあったんじゃないかなあ……
いちばん大切なもの	友だち
愛読書	森村桂、矢沢永吉「成りあがり」
ライバルはだれ？	いないなあ。でも、しいていえばクラスの友だちのひとり（成績が同じくらい！）
弾ける楽器	ピアノ少々、ギター少々
欲しいもの	ファンのみなさまからのお手紙です！
キスの経験	なし
チカンにあったことある？	なし。警戒してるから……
結婚は何歳のときにしたい？	23歳でできるでしょう（未定）
コンピュータをどう思う？	いいんじゃないんですか。ファミコンは大好きでやってます。島田名人です

※アイドル・データバンクのプログラム・リストを希望の方は、返信用封筒と120円切手を同封のうえ、コンプティーク編集部"アイドル・データバンク"係まで"アイドル・データバンク・リスト希望"と書いて送ってね。

メロディ・データ

負けないで…片想い

島田奈美 歌
船山基紀 編曲
林哲司 作曲
森雪之丞 作詩

空色のカーディガン　詩集(ポエム)を添えて
放課後のバスストップ　ずっと待ってた
あなたの Birthday

　ごめんね…逃げ出して
　おかしな娘(こ)だと　思ったでしょ

＊いくじなし Blue & Blue My Love
　ためらいの片想い
　打ち明けたとたん　友達も終わる
　負けないで Blue & Blue My Love
　菩提樹に隠れて　恋ささやくけど
　遠くのあなたは　風に振り向くだけ

すぐに来たバスに　乗らないあなた
変だった私　気にした様で
胸　痛みます

　ごめんね…微笑みで
　勇気をくれる　あなたなのに

いくじなし Blue & Blue My Love
初恋の迷い道
優しさと恋は　似てるから怖い
負けないで Blue & Blue My Love
二粒の涙が　あなたの制服
濡らす日が来たら　きっと言えるでしょう
「空色が似合うのは
　　　あなただけ…」

＊repeat

データリスト〈負けないで…片想い〉

```
T135V13L8@37Q6O4
R4EEEDC4G4AE&E2RCCCDCGE&E1
R4EEEDC4G4AE&E2RCCCDCAG&G2C4D4E4ED&D4CD&D2.D4>C2.D<B&B1
B4BA&A4G+A&A1A4AG&G4F4ED4D&D2RBBB>D4C<B&B1&B4RE>C<B>CD
E4.ED4CE&E4.<E>C<B>CDE4.ED4C<A&A2.B>CDC<B>D&D4C<B&B2.
AB>C<BA>C&C4D<B&B4.E>C<B>CD
E4.ED4CE&E4.<E>C<B>CDE4.ED4C<A&A2.B>CDC<B>D&D4C<B&B2.
GABAGB&B4>C<A&A2RB>CD&D1&D4RC<B4G+4B4AA&A2&A1R4
R4EEEDC4G4AE&E2RCCCDCGE&E1
R4EEEDC4G4AE&E2RCCCDCAG&G2C4D4E4ED&D4CD&D2.D4>C2.D<B&B1
B4BA&A4G+A&A1A4AG&G4F4ED4D&D2RBBB>D4C<B&B1&B4RE>C<B>CD
E4.ED4CE&E4.<E>C<B>CDE4.ED4C<A&A2.B>CDC<B>D&D4C<B&B2.
AB>C<BA>C&C4D<B&B4.E>C<B>CD
E4.ED4CE&E4.<E>C<B>CDE4.ED4C<A&A2.B>CDC<B>D&D4C<B&B2.
GABAGB&B4>C<A&A2RB>CD&D1&D4RC<B4G+4B4AA&A2&A2.
>CDE4DD&D4DDD4CC&C2C<BB&B4A>E&E1&E4R<E>C<B>CD
E4.ED4CE&E4.<E>C<B>CDE4.ED4C<A&A2.B>CDC<B>D&D4C<B&B2.
AB>C<BA>C&C4D<B&B4.E>C<B>CD
E4.ED4CE&E4.<E>C<B>CDE4.ED4C<A&A2.B>CDC<B>D&D4C<B&B2.
GABAGB&B4>C<A&A2RB>CD&D1&D4RC<B4G+4B4AA&A2&A1
```


Nami Shimada

●お知らせ

このデータは何なの?って言っているキミ、6月号を読んでいないな。これはアイドルデータバンクのプログラムを訂正、そして6月号で紹介したプログラムを打ちこめば、アイドルのデータ検索中に、そのアイドルの歌のメロディが流れるというリストなのだ。ただし、PC8801mkIISR/TR/MR/FRにかぎるけどね。そこで、このプログラムが欲しい人、返信用封筒と120円分切手を同封の上、コンプティーク編集部「アイドルデータバンク」係まで、“メロディ・リストを送れ”と書いて送って下さい。リストを送ります。

ひろばのコーナー

HIROBA

noCORNER

夏やすみはどうだった？
新学期もひろコは楽しいよ！

READERS TALK & GRAPHIC GUERRILLA

今月のグラフィックゲリラは、常連組が活躍したという感じかな。新人のみなさんの投稿も大いに期待していますよ。また身近な事件など爆笑ハガキも待ってるよ！

▲広島県　芳賀なおとクン　雰囲気のある絵ですね

オールラウンド

●はじめて、はがきを出します。実はぼくは、『コンプティーク』を買ったのははじめてなのだ。しかし、これはなんじゃ！　と本を開いたとたん叫びました。パソコン雑誌でありながら、アイドルからファミコン、そしてな、なんとHなことまで満載されている!!　1冊ですべての欲求が満たされて

◀滋賀県　田中寿和クン　夏らしくショートカットのひろコかな？

▼北海道　伊藤洋一クン　人気爆発！

しまう。これからは愛読しよう。

奈良県　鈴木賢治　15歳

※よいところに気づきましたね、ケンジくん。これからも『コンプティーク』を読んで、オールラウンドな知識を身につけよう。

（ひろコ）

謎の白い物体

●うちのまわりではよくおばけ（？）が出る所があるんだぜ！　そこでは昔、飛び降り自殺があって、以来、真夜中の12時〜2時ごろに白い物が出てきて橋の上から飛び降りて消えてしまう。そんなことがよくあるんだ。

京葉道路の稲毛の給水塔のあたりを通るとよく現れる。

千葉県　浅野英章　16歳

※それはすごい！　マーク隊長がとびつきそうなネタですね。今度、心霊写真を撮って「おののき探険隊」の係にも送ってね。

（ひろコ）

※待ってます。

（マーク）

◀北海道　“美樹さん尊敬してます”さん！

？？？？？？

●西武池袋店で『ファイナルゾーン』のデモを紹介してた。私がひとりでそれを見ていると、向こうから2人の高校生がやって来

▶宮崎県　滝村秀典クン　タイプです！

ゲームアイドル BEST10

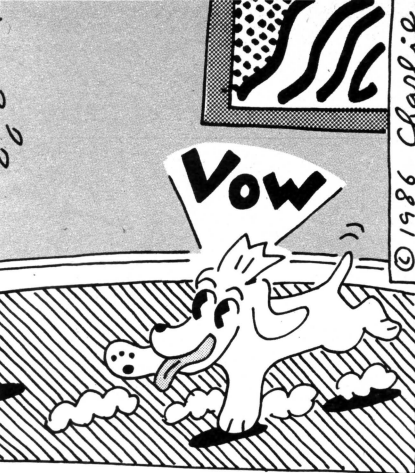
さ〜て、さっそく今月のＢＥＳＴ10の発表です！

①クリス（アルファ）⇧
②カイ（ドルアーガの塔＆ザ・リターン・オブ・イシター）⇨
③レスフィーナ（アリオン）⇧
④クラリス（カリオストロの城）⇩
⑤霧姫（影の伝説）⇩
⑥亜美（くりいむレモン）⇩
⑦ピーチ姫（スーパーマリオ２）⇧
⑧ワルキューレ（ワルキューレの冒険）⇧
⑨桃子（ウイングマン）⇩
⑩エリカ（エリカ）⇨

以上が集計の結果です。今回はパソコン・ゲームのアイドルがグーンと票を伸ばしました。ＢＥＳＴ10入りしているアイドルにはあまり変動はないものの、順位は微妙に入れ替わっていますネ。ワルキューレの初登場８位はやや期待はずれ。でも、そのぶんだけ来月が楽しみだネ。

暑さのせいか、最近みんなのパワーがちょっと低下気味。じゃんじゃんハガキ送ってネ。待ってるよ。

（ひろコ）

▼東京都　風来坊さん　久々のコメディータッチでなかなかです

て、デモ画面で最初にメンバー紹介の英文がメンバーの顔の写真の下に出てくるのを見て、「これをリストっていうんだぜ。これがプログラムさ」と言ってもうひとりのヤツに自慢していた。もう１人は「おまえってすげえな」と尊敬していた。私は思わず、バカ！　と言ってしまった。

埼玉県　矢野忍　28歳

※ここにもへんな人がいましたね。そのふたりにはこれからも平和な人生を歩んでほしいとひろコは思います。　（ひろコ）

※たまには、そういうやつもいるのさ。

（ＰＣ－8801）

つい盗みぐせが……

●友だちの先輩が酔っぱらっていた時に、カーネル・サンダースの人形を家に持ち帰ってしまった。人形を返す方法として思いついたのが、ケンタッキーフライドチキンに電話して、「私だ。カーネル・サンダースだ。近くまで来ている。迎えに来てくれ」と言って、店の近くの電話ボックスにつめこんで来たそうです。いやあ、笑えるなあ。

東京都　小林広幸　17歳

※ひろコはこれと同じネタを『平凡パンチ』で読みました。広幸クン、人のネタを盗んではいけませんよ。確かに笑えるネタだけど……。　（ひろコ）

▲佐賀県　橋本和幸クン　ストーリーのある漫画を描いてみてはどうですか？

かしこい妹

●実はこの前、妹に、「HIT ANY KEY」ってなに？」と聞かれ、「どのボタンを押して

◀東京都　R・D・小林クン　なんとハガキも自作！

もいいんだよ」と答えると、なんとリセットボタンを押していた。せっかく、『北斗の拳』で最後まで来たのに……。

青森県　神孝幸　15歳

※めずらしいー！　無意識なのか、意図したものか……。大物だとひろコは思います。

へんなヤツ！

●僕の友人に、ゲームセンターでトイレに行ってゲームオーバーになってしまった人がいます。

新潟県　伊丹大介　13歳

※どうしてもトイレに行かねばならない事情をわかってあげましょう。　（ひろコ）

▼京都市　北原ちずるさん　FINALのつづりが……

◀京都市　中島勝クン　陰影がとてもよいです

「毛皮」は

●英語の試験で「毛皮」という単語を「mink」と書いた僕に１点くれた先生が好きです。

東京都　下村祐次　15歳

※あなたの奇抜な発想に先生も感動したのでせう。それにしても私もそんな先生と知り合いたかった……（ひろコ）

隠れサトウ発見！

ナハハ、今月はかなりむずかしかったようですネ。「隠れサトウ発見！　８月８日、午後12時32分40秒に発見しました。４ページの"暑さなんかぶっとばせ!!　夏やすみ大プレゼント"の右上だ～い。」と元気よく書いて送ってくれた大阪府の小林洋一クン、キミは正しい。その他の当選者は、神奈川県の瀬戸規宏クン、大阪府の篠崎誠司クン、神奈川県の坂田淳クン、大阪府の松沢利一クン、以上の５名です。隠れサトウのご幼少の頃の写真を送ります。楽しみにしててネ。今月号のプレゼントは当たってみてのお楽しみ！

ひろコの セッショントーク!!

最近、アイドル・データバンクに登場させろ！　のおたよりも多いひろコです。ホントです。美人なんだから♡

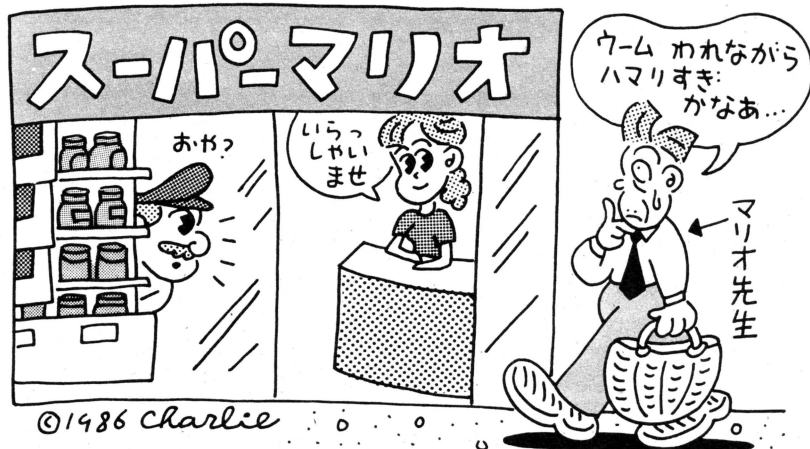
スーパーマリオの大特集なんだい！

「パソコンをもれなく1億人にプレゼントしてほしい」などと編集部に意見してきたのは、大阪府の吉田大輔クン（15歳）だ。こーいうのーてんきさが、ひろコは好きよ。

さて、今月はマリオ特集といってみましょうか。まずは静岡県のRADIO MAGICのおたよりから。「こんにちは、ひろコ。今日、新聞を読んでたら、チラシの中に『コンビニエンスストア・スーパーマリオ開店』と書いてあるのを発見しました。一瞬、社会科の『伊藤真理男』先生を思い出しましたが、こりゃ報告せねばならないと筆をとった次第。電話で『どうしてスーパーマリオなんですか？』って聞いたら、『あの、今オーナーがいなくてわかりません』と若い女性が答えていました。

なるほど、同封のチラシにはでっかく「コンビニエンスストアスーパーマリオ」って書いてあるんだよね。ひろコもさっそく、その御殿場市にあるお店に電話してみたよ。

やはり、若い女性の声。「今、オーナーがいないのでわかりません」ひろコはくいさがった。「いつだったらいらっしゃいますか？」店員「（ボソボソと男の人と話す声）あの、うちはスーパーマーケットのマリオっていう意味なんです」　ひろコ「（別にとって食おうってんじゃなくておもしろがってるだけなんだけど）なるほど。じゃどーしてマリオなんですか？」とまたイジワルにくいさがったひろコ。店員「……あの、今オーナーがいないんです。」ひろコ「ぎゃふん（古い!!）」　ひょっとして伊藤真理男先生がオーナーだったりしてね。御繁盛を祈りましょう。ひきつづき、セッショントークでは、全国のマリオ（真理男）情報を募集してます。

ある日、ひろコが新聞を読んでると、社会面に仰天記事が載っていた。「スーパーマリオが恐かつ未遂!!」（7月31日）ひえ〜、ホントかいな。記事によると雪印乳業横浜支店にスーパーマリオの名で製品に毒薬を入れたから1000万よこせとの脅迫状が届き、結局、20歳と19歳の2人組が逮捕されたと書いてあったけど、どーしてマリオの名を語ったんだろう。マリオ・シンドロームの威力はスゴイね。

INFORMATION インフォメーション

ホテルでファミコン！

出張の多いお父さんに朗報！　10月からホテルでもファミコンができるようになるよ。任天堂がホテルや旅館向けのファミコン、「ファミリーコンピューターシステム」を開発、発表したのだ。ゲームソフトを最大15本収納し、客は自分の部屋で手軽にゲームが楽しめるというもの。ただし、カセットの大きさは、アメリカ仕様（国内向けより大きい）なので、市販のソフトを持ちこんで遊ぶことはできない。利用方法は3方式あるけれど、たとえばテレビのようなコイン式だと、15分間で100円。仕事の疲れをいやしながら、明日の英気を養う、さぁ、さっそくお父さんに教えてあげよう！

キミの創造力を試せ！

手で考えよう。手で見つけよう。手で創ろう――のキャッチフレーズでおなじみの「ハンズ大賞」。'83年にスタートし、今年で早くも4回目。すでに募集は始まっているから、夏休みの間に養った創造力やアイディアをいかして、キミも何か作ってみない？

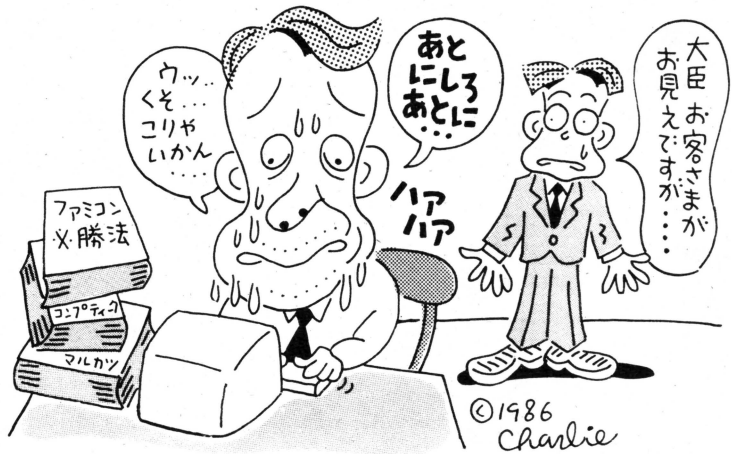
オリジナルで未発表の手作り作品であれば、ジャンルはもちろん、プロ・アマ問わず、誰にでも応募することができます（学校、グループ単位での応

さすが通産相！マリオで10万点台

さて、次の話題へいってみよう。次は日頃、「パソコンだの、ファミコンだのやってる暇があったら勉強しなさい！」とキミを悩ませる心ない大人たちに読んでもらうといいかもね。

ファミコンが下手な中曽根首相のことは以前、このコーナーでとり上げたけど、多少うまい政治家もいるとの報告があったよ。

「入閣後、1日たりとも欠かさないことがある。ファミコンだよ。スーパーマリオは15万点がなかなか超えられなくて。ボンバーマンやると自爆ばかりさ。とこれは、田村通産省。なんでも「孫から奪うように」始めたんだってさ。けっこう見上げたもんだね。この報告は東京都・田中弘一クン（13歳）が送ってくれた7月31日の新聞のキリヌキによるものだよ。

おじさんのファミコンといえば“謎のファミコン中年団”著による「お父さんに捧げるファミコン講座」（かんき出版　980円）という本が出たね。これはファミコンの可能性を肯定的に論じ、しかも必勝法まで載せている。やっぱりお父さんのウサ晴しには、ボンバーマンが最適ってある。はさみこみの「ファミコン中年団新聞」には尊敬される父親像の1位が「ファミコンのうまいお父さん」とのアンケート結果が載っていたり、“ファミコンを通じて親子のキズナを深める法”なんかがあったりする。けっこうな良書とひろコは見たね。お父さんにすすめてみよう。

さて、最後のおたより。「オレの友達の花井に、スペースハリアを教えてやった。花井は、初めてやったスペースハリアになんと“乗り物酔い”して、ゲロはきやがった。異常な友達です」 北海道の竹藪董之 クン（14歳）。ひろコは異常な花井クンも好きよ。

ひろコとあなたの　交換日記コーナー

「ひろコさん！　ひろコさんはなぜ、写真を公開しないのですか？僕はいろいろ理由を考えました。実はすごーいブスとか、ものすごーく年をとっているとか……そして結論！　ひろコさんは実は男なのではないですか。覚悟はできています。どうか真実の告白をお待ちしています。」

匿名希望　T.S

今月から始まったひろコとあなたの交換日記コーナーです。T.Sくん、ひろコは断じて男ではありません。このイラストが証明しております。写真の公開はもう少し待ってね。来月もお便り待ってます。今こそ交換日記がオシャレ！　だと思わない？　（ひろコ）

募も可）。応募しめきりは61年12月25日（当日消印有効）。優秀な作品には、ハンズ大賞以下全40賞に、賞状、トロフィー、盾、賞金（総額740万円）が贈られる他、応募者全員に東急ハンズオリジナル・グッズが贈られます。

応募に関するくわしい問い合わせは下記へ。

問合せ先：〒150 東京都渋谷区桜丘町9-18桜丘マンション103号
「HANDS DESK」（ハンズ大賞事務局）」
☎(03)496-5281

先月の懺悔

今月もまた懺悔です。わざとじゃないのにどうしていつもこんなにあるのかな。ひろコが責任をもって懺悔するのでどうか許してくださいね。まずは、ひろコの懺悔から。171ページ、『夏やすみ大プレゼント応募方法』の一番最後の文。官製ハバキではなく、もちろん官製ハガキの間違いです。ゴメンナサイ。

つぎは、『福袋』の118ページ、左下の写真の検定マーク（吉田印のはんこ）がちょっとずれて、いけない部分がポロット見えてしまいました。ゴメンナサイ。

つぎは、36ページからの『覇邪の封印』。モンスターの名前と写真がグジャグジャになってしまいました。モンスターさん、写真さん、読者のみなさん本当にごめんなさい。反省をこめて、それじゃまた来月お会いしましょう!?

XCITING LIBRARY

久々に登場！　本格派マンハントゲームの登場だよ！　さあ今回も、キミの冴えわたった推理を大いに期待しているよ！

先江進の興奮本ガイド⑤

ジャック・ヒギンズ著／井坂清訳
「暗殺のソロ」
早川書房刊　420円

呼び鈴にこたえてドアを開けた瞬間、召使いのマリアは縮みあがった。目の前に目と鼻しか見えないマスクをかぶった男が、拳銃を握って立っている。「コーエンのところへ連れてゆけ」…コーエンがドアを開けると、恐怖の表情を浮かべたマリアが立っていた。マリアが横に押されると、クレタ人が現われた。手には消音器のついた拳銃を握っている。それがいちど咳のように響いた。

アルバートホールへ逃げ帰ったクレタ人は、ジョン・ミカリのポスターをながめた。今夜ミカリはラフマニノフのピアノ協奏曲を演奏することになっているのだ。彼は出演者入口から中に入り、楽屋に向かった。彼は拳銃をポケットから取りだし、化粧カバンを開けて底板をはずし、拳銃を隠した。しばらくするとドアをノックする音がして、舞台監督がのぞきこんだ。

「出番まであと45分です、ミスターミカリ」

殺人を犯した日の演奏は、ことさらに冴えわたり、観客のアンコールはいくどとな

BOOKS REVIEW

アニメ気分でゲームしよう

ゲームブックにボードゲーム、そしてパズルゲームをミックスした欲ばりブックが、この本。いちおうアドベンチャーゲームなんだけど、ほとんど絵本の感覚で読めるから楽しい！　キャラ、アイテムカードが美しいのだ。

辰巳出版　880円

剣と魔法と竜の国

ルパン三世の4作目が登場

またまたルパンは極秘情報を入手した。それは、陰陽師の末裔（まつえい）、綾辺一族に伝わる秘宝の鏡“青龍鏡”のことだ。これは、なんと黄金の鏡なんだゼ。んで、この金の鏡をめぐり、ルパンたちのゲームが展開されるのだ。

双葉文庫　420円

ルパン三世　黄金のデッド・チェイス

ゲームのルーツを知りたい

ファミコン、パソコン・ゲームはもちろん、ゲームブックのことまで、なんでもわかっちゃうのがこの本だ。たとえばＲＰＧのルーツから、ゲームそのものの楽しみかたまで内容は深くて、興味シンシン。

安田均／著
青心社　1600円

ＳＦファンタジィゲームの世界

魔術の世界を旅してみよう

キミは、ソレース村の有望な魔法使いレイストリン。双子の兄キャラモンといっしょに、ウェイレスの森をめざす。そこには魔術師になるための最後の砦があり、想像を絶する試練が待ちうけていた。キミは耐えられるか？

富士見文庫　480円

ウェイレスの大魔術師

“ガバリン”がゲームになった

息子のジミーは消え、そしてエリザベス伯母さんもが、謎につつまれた自殺をしてしまう。呪われた家に次々と起こる怪事件。主人公は、はたしてジミーを助け出せるか!？ 映画『ガバリン』がパズル・アドベンチャーに。

双葉文庫　420円

ガバリン

　イラスト／中村亮、原美恵子

く続いていた。が、しかし、そのとき彼はまだ、今夜犯したミスの大きさに気づいてはいなかった。車で逃走するさいに、パディントン近くの線路をくぐるトンネルの中で、自転車に乗った少女をはね飛ばしてしまったのだ。

死んだ少女の父親エイサ・モーガンは英国パラシュート連隊の歴戦の勇士だった。モーガンは娘の復讐を誓い、犯人の調査追跡を開始した。

と、このようにこの小説は、典型的なマンハントの筋書きをたどってゆく。追われるのは世界一流のピアニストであり、その隠れみのの陰でつぎつぎと殺しを続け、ホテルでも空港でもＶＩＰとして堂々と世界をめぐっていたのだった。

著者ジャック・ヒギンズは『鷲は舞い降りた』で有名だね。それとか『脱出航路』などが彼の最高傑作といわれているけれど、私にとっては、この『暗殺のソロ』がいちばんの興奮ものだった。ヒギンズのよさは、表現のストレートさにあるのではなかろうか。やさしい文章でありながら、情景や心理のニュアンスが伝わってくる。それにヒギンズはよぶんな情景描写をしないから、楽に読んでゆくことができる。しかし、行間からにじみ出てくる情感を感じとるには、読者にある程度の人生経験が要求されるかもしれない。しかし同じ大人向きの小説であっても、ロバート・ラドラムのように、めったやたらにひねくりまわした筋書きに、難解なシチュエーションを織りまぜた濃厚な小説とは違って、気持ちよく読み通すことができる小説だから、とにかくいちどはヒギンズに挑戦してほしい。きみが私と同じように『暗殺のソロ』に息づまるような興奮を感じとることができたのだとしたら、キミはヒギンズクラブの正会員だ。素晴らしい世界が待っているぞ。

さて、いよいよモーガンは犯人がミカリであることをつきとめ、ピアノの練習中のミカリを訪ねる。

「この曲をごぞんじかな、ミスター・モーガン」

「ガブリエル・グロブレスの“ル・パストゥール”でしょう」

ミカリは驚いたという表情をした。

「なかなかの趣味と知識をお持ちですね」

「とんでもない」とモーガンはいった。

「たまたま私の娘が練習した曲のひとつだったんだ。おまえがひき殺したんだ、その娘を」

緊張した雰囲気の中で、２人の会話は続いた。ミカリはピアノを弾き続けたままだったが、突然、曲が変わった。プロコフィエフのピアノ協奏曲『左手のために』を弾きだしたのだ。

と、ここで諸君への問題。ミカリはなぜ、この曲を弾きだしたのだろうか。その理由を当ててほしい。

モーガンはさっと身をひるがえして、電気スタンドのコードを引き抜いた。部屋はまっ暗になった。窓から抜けだしたモーガンは、テラスから庭へとかけ出した……。

プレゼント

今月のライブラリーで紹介した『暗殺のソロ』を、問題の正解者の中から抽選で10名にプレゼントしちゃいます。応募先は、〒160 東京都新宿区四谷1-8-14四谷一丁目ビル６Ｆ　コンプティーク編集部　エキサイティング・ライブラリー⑤係へ。

なお、９月号の正解は、問題１が③、問題２が①でした。たくさんのご応募ありがとう。当選者の発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。

アドベンチャーの大特集だ

『アソコンNo.7』の目次をちょっと開いてみると、ずらっと並んだ、アドベンチャーゲームのオンパレード。こりゃ、楽しみ。ほかにも３Ｄ画面のカー＆フライトシミュレーションゲーム特集もあって、目がはなせないね。

辰巳出版　600円

アソコンNo.7

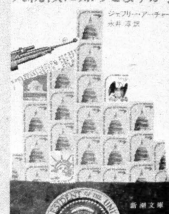
とにかく用語を覚えるが先

もっと自由に気軽に、パソコンが操れたら…。ゲームは楽しめるし、勉強だって自分らしくできるはず。で、とりあえずパソコン用語を覚えてしまおう。コトバさえ知っておけば、マニュアルなんて、もこわくないぞ。

西東社　1200円

パソコン用語辞典

ひろコの今月の1冊

今月から始まったひろコのBook紹介。第一回めは、J.アーチャーの『大統領に知らせますか？』。1900年に発表されたこの未来小説は、暗殺されたJ.F.ケネディの実弟E.M.ケネディの大統領就任式に始まる。そして２年後、E.M.ケネディの暗殺計画がＦＢＩに通報されたのだ。大統領が議事堂に入る瞬間が危い！　ＦＢＩ最年少のマークが犯人捜しの使命を受けた。Ｘデーまであと１週間……。議会を中止させずに事件を未然に防ぐには、断じて大統領に知らせてはならない。そしてマークと美人医師エリザベスとの恋も同時進行。しかし彼が狙いをつけたのは、彼女の父、デクスター上院議員だった。暗殺は？　ふたりの恋はどうなるか。

『大統領に知らせますか？』
Ｊ.アーチャー著/永井淳訳
新潮文庫　440円

P・K・ディックがわかるぞ

P・K・ディック…と聞いてピ〜ンとこないキミも、あの『ブレードランナー』の原作者、って言えばわかるかもね。ＳＦ界の教祖ともいうべき彼を、さまざまな観点からみてみよう…って本だ。彼のいろんな魅力がわかるよ。

サンリオ　980円

悪夢としての
P・K・ディック

PRESENT

さってと、ながいながい２学期の始まりだ。文化祭の企画に命をかけるのもいいけど、ベンキョも忘れずに。おっと、もひとつ忘れちゃいけないのがBOOKSプレゼント。『パソコン用語辞典』は10名、『剣と魔法と竜の国』は2名。あとは１名ずつあげる！　希望の本を明記して応募しよう。くわしくはＰ169。

マークの

おののき探険隊

今月もまたまた心霊写真の紹介です。8月号から、3回連続しての心霊写真紹介だけど、回を追うごとにクオリティ(?)が向上しているみたいだネ。そのうちホントに誌上写真展をやりますヨ!

認定番号173 霊写真の写る山の教室

今月のおののき探険隊は、岡山県の東クンから寄せられた心霊写真のリポートを紹介しよう。

●

おののき探険隊のみなさん、こんにちは。じつはこのまえアルバムの整理をしていたら、なんだか霊が写っているような写真が出てきたので、お送りします。

この写真は僕が小学校6年生の夏、岡山県のゆが山で開かれた、グリーンスクールに参加したときに写した写真です。これからみんなでオリエンテーリングをやろうと、先生からその説明を聞いているところの写真なのですが、スライドのスクリーンを見ているみんなの後ろのガラスの窓に、なんだか霊らしい顔が2体見えるのです。

心霊写真だと思うのですが、どうでしょうか。探険隊のみなさん、そして、マークさん、よい答えをお教えください。

岡山県倉敷市　東和哉

●

▶スポーツ刈りの男の子が、じっとスライドのスクリーンを見ている

東クンの送ってくれた写真を見ると、たしかにいくつかの霊気が感じられる。窓ガラスやその後ろの木立ちの中には何体かの霊が写っているようだ。

東クンの指摘では右側のガラス窓際に座っている、帽子をかぶった男の子の頭の上に、2つの顔が見えるというのだが、こちらはかなり自然浄化された、とても弱い霊体のような気がするのだが……。

しかし、この写真には、とても強い霊体がもうひとつ写っている。それは同じ窓際の帽子をかぶっていない男の子の上あたりのガラス。こちらは、かなりはっきりとした形で、小学校5、6年生ぐらいの、スポーツ刈りの男のコの顔が、こちらを向いて写っているのだ。かなり小さな姿で、写真ではわかりづらいと思うので、イラストをつけておくから参考にしてほしい。

東クンの友だちや、この日参加したメンバーの知り合いで、このグリーンスクールに参加する前に亡くなったとか、この教室じたいになにか事故があったというような因縁はないのだろうか?

霊気は強いが、霊の表情は穏やかなので、霊障の心配はないと思う。しかし念のためマークがこの写真を供養しておくので、まずは安心してほしい。

キミもアルバムの整理などで、不思議な写真が出てきたら、ぜひおののき探険隊あてに送ってほしい。いくつか写真が集まったところで、誌上心霊写真展を開こうと思っているのでよろしく。

おののき質問箱

少し心配なことがあります。おののき探険隊で心霊写真を紹介していますが、このような写真を紹介して、写真提供者、マークさん、読者には、バチはあたらないのでしょうか。　横浜市・山道一慶

霊は今もキミの隣にいる。でもキミには霊が見えないから、いつもシカトするばかりだ。霊が写真に写るのは、そんな淋しい自分の存在をわかってほしいからじゃないのかな。だとしたら、その霊の存在をみんなに伝えるのは良いことだし、その写真を見て少しでも霊の気持ちをくんであげられたら、それが供養なんじゃないのかな。

マークは霊媒ではないけれど、少し修業をつんだことがある。写真を紹介するときは、祭壇に上げてお祈りをするし、紹介した写真は神社でお払いを受けているから、みんなに霊障はないはずだよ。くわしくは、霊に関しての本を4冊ほどマークが書いているので、それを読んでみてほしい。

イラスト／原美恵子

PUZZLE QUIZ

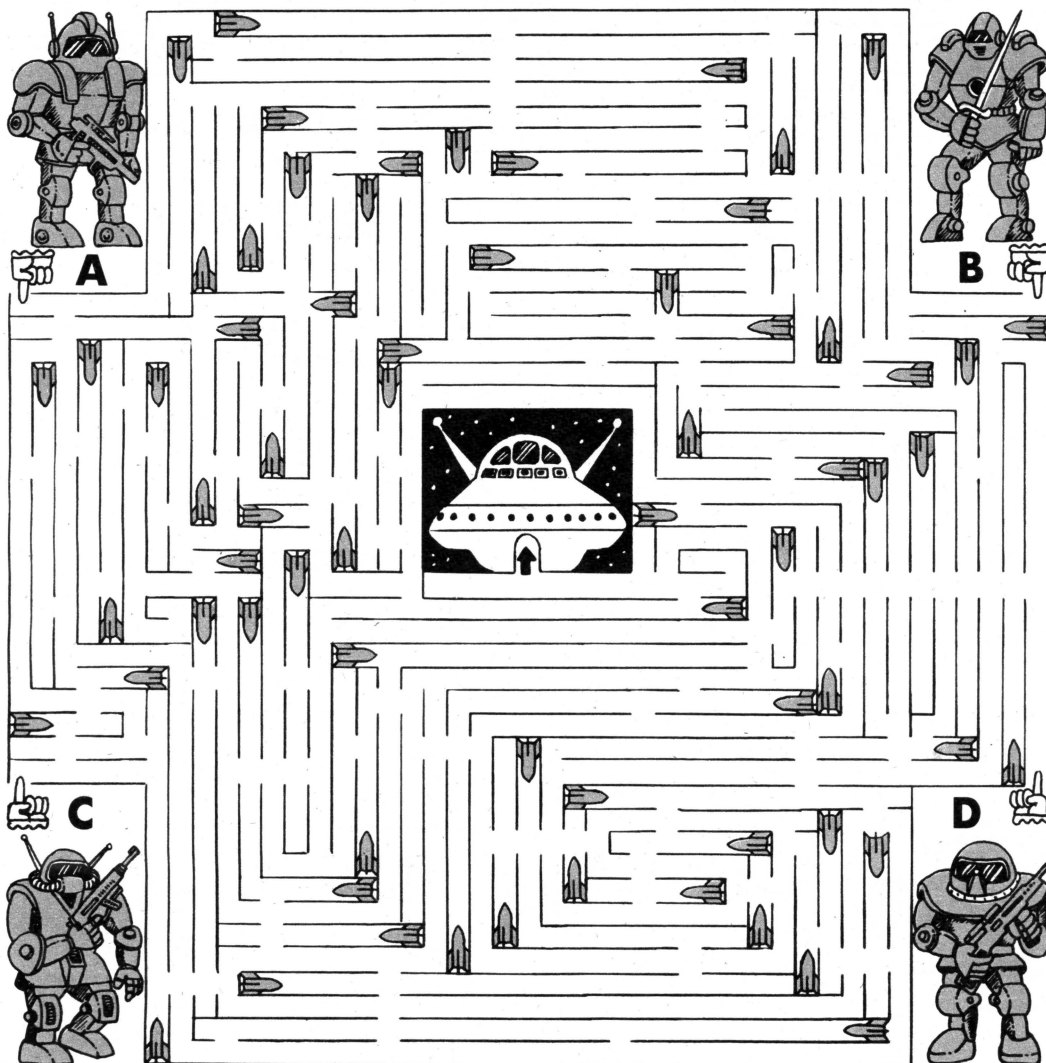
パズル制作／草野公平　**スクランブル・パズル**

機動戦士Z（ゼータ）ガンダム

A

B

C

D

地球を救えるのはキミだ！

今回は、あのハイブロウなゲーム『機動戦士Ｚガンダム』のパズルだよ。今、地球連邦軍のモビルスーツアーマー４機が、敵の要塞に侵入しようとしているところだ。しかし、ご覧のとおり要塞はミサイルがビュンビュン間断なく発射され、強力に守られているというわけ。さあ、ミサイルをうまく避けて、無事に要塞に侵入できるのはどのモビルスーツだろうか？　このパズルは、シューティングゲームをパズル化したものなんだ。知恵と力をかねそなえたモビルスーツを選んで、地球連邦軍のために戦ってほしい。

ハガキに正解を書いて、〒160 東京都新宿区四谷１－８－14 四谷一丁目ビル６Ｆ　コンプティーク編集部・パズル係に送ってください。しめきりは、昭和61年10月７日。正解者の中から抽選で５名にＴシャツをプレゼントします。

先月の解答

さあ、お待ちかね！　先月号の解答だよ。諸悪の根源デス城にたどりついたのは……。

じらさないで教えてあげよう。Ａのパーティーでした。

正解率はちょっと低かったみたい。３回敵につかまると敗退しなければならないのが、ネックになっちゃったのかな？

それと、ボードゲームの時には、仲間がいるけど、パズルの時は、ひとりで勝負ってのがつらかったかな？　「三人寄れば文珠の知恵」ってぐらいで……。（キミたち、昭和40年代後半～50年代生まれにはわからないだろうなあ……）

ということで、国語の勉強にもなったところで今月の「機動戦士Ｚガンダム」のパズルもどうかがんばってほしい。パズルにだって王道はないんだからね！

COMPTIQ BILLBOARD

読者のための伝言板です。未成年者による売買・交換などは、保護者の認め印を忘れずに。このコーナーでの売買は当事者間で行われるもので、トラブルが生じても編集部では責任を負いかねます。

注：W〒は往復ハガキか、返信用封筒を同封した手紙のことです

譲りたい

●ファミコン用ソフト『ボンバーマン』『ドルアーガの塔』『いっき』『スペランカー』『1942』『ペンギンくんWARS』を各2000円以上で。まずはW〒で。(『ボンバーマン』『ドルアーガ』『スペランカー』は本付)
〒492 愛知県稲沢市奥田町北内沖4900―31
岡田健

●FM77用ソフト（3.5D)『アグレス』『マーベラス』『カリオストロの城』を2500円で。『ウィル』を2000円で。『ライーザ』(テープ)を1500円で。まずはW〒で。送料は希望者負担です。〒625 京都府舞鶴市金屋町10-6
内山正

●X1用ソフト『ザナドゥ』『ハイドライドII』(5D)と『グロブター』『ファイヤークリスタル』(テープ)を2000円以上で譲ります。希望ソフトと価格を記入してW〒で連絡を。
〒279-01広島県福山市今津町甲2275
三藤晶弘

●『マイティ・ボンジャック』『グラディウス』『ドラゴンクエスト』を各2500円以上で、『ルート16ターボ』『ドンキーコングJr』を各1000円以上で、ディスクシステム＋ディスクゲーム４本（『ゼルダの伝説』『謎の村雨城』『スーパーマリオ２』『バレーボール』)を17000円以上で。人気ソフトとの交換も可、送料は希望者負担。とりあえずW〒で連絡を。〒479 愛知県常滑市本町3-96
水上健彦

●ソニーHB-55＋拡張RAM(48KB)を譲ります。価格は応相談、価格によりプラスα あり。電話番号を明記してW〒で連絡を。
〒563 大阪府池田市上池田1-1-22
地主一範

譲ってほしい

●FM77AV用(3.5D)の『ブラックオニキス』『ファイヤークリスタル』を各3500円くらいで。(箱、説明書付を希望)、その他、AV用ソフトを適価で。ソフト名と希望価格を明記してW〒で。〒730 広島県広島市東区牛田旭2-20-1牛田旭コープマンション1102
小高健二朗

●セガマークIII（完動品。キズ、ヨゴレ可）を適価で譲ってほしい。W〒で連絡を。
〒933 富山県高岡市上四屋1-18
二上 豊

●PC-8801mkII、FR、MR用5Dソフト『ザナドゥ』『キャッスルエクセレント』『ファイナルゾーン』『冒険浪漫』『ブラスティー』を4000円以下で、『ザ・キャッスル』『テグザー』を3000円以下で。説明書付を希望。まずはW〒で。〒509-61 岐阜県端浪市寺河戸町

ひろコもほしい！のグッドグッズ。今月もみんなにあげちゃうヨ!!

イラスト／原美恵子

高品質メリコの肌着じゃなかった、dBソフトのTシャツだよ！

こんなTシャツがほしかった、と思わず編集部内でウワサになってしまった！

人気ソフト連発のdBソフトから「バッくん」Tシャツを５名にプレゼント！

夏も過ぎちゃったけどいろいろ使えるのがTシャツです。

友だちにも自慢できるゾ！ナムコからのプレゼント

９月号のインフォメーションでも紹介したナムコの新作ファミコンソフト『バベルの塔』『ワルキューレの冒険』『スカイキッド』のキャラクター入りテレフォンカードをそれぞれ10名ずつにプレゼントしちゃうぞ。

９月号で紹介したプレゼントに当選した人も、どんどん応募しよう。

このテレフォンカードを持ってれば、お守り持ってるみたいにゲームに強くなれるかもね。また、なんと、今、秘かなブームは、テレフォンカード集めなんだって！　友だちに自慢するためにもハガキを出そう。実は、ひろコも欲しいのです。

YouとMakiのステッカーキミならどこに貼る？

さてさて、今月はアイドルのステッカーをどーんとプレゼントしちゃうよ！

まずは早見優ちゃん。ハワイ育ちのココナツ娘のイメージが強かった優ちゃんもデビューしてからはや５年、明るいノリはそのままだけど曲はタイトな本格的ロックになったと思わない？　そんな優ちゃんの『NEWSにならない恋』のステッカーを10名にプレゼント。

もうひとりは話題の新人、江戸真樹ちゃん。

ライオンBan 16のイメージガールがすっかり定着した真樹ちゃん、こちらも10名にステッカープレゼント！

★雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に入選できない場合があります

310　　　　　　　　　　　　　　安藤敬司

●X1用（5D）の『三国志』を5000～6000円で、『アリオン』『バック・トゥ・ザ・フューチャー』『メルヘンヴェール』を各2700～3300円で。箱、説明書付希望。ファミコンソフト2～4本と交換も可。ファミコン希望と記入してくだされればリストを送ります。Ｗ〒で。〒292 千葉県木更津市高柳2-8-18
鎌田啓夫

●PC-8801mkⅡSR用（5D）の『メルヘンヴェールⅠ』『FINAL ZONE』『シーナ』を3000円、『リグラス』を2500円で。Ｗ〒で連絡。〒345 埼玉県宮代町東688の136　加藤学

交換したい

●当方のPC-98用ソフト『レリクス』をあなたのPC-88用ソフト『レリクス』と交換してください。また、交換してくれた方には、ファミコンソフト『ハイドライドスペシャル』『パックランド』『エレベーターアクション』etc. のうちの2本を差しあげます。まずはＷ〒で！ 〒981-32 宮城県泉市住吉台西1-8-22
小野寺浩

●当方のMSXの『魔城伝説』『ジャイロダイン』を、あなたの『ザナック』『テグザー』と交換します。まずはＷ〒で。 〒863-11 熊本県本渡宮地岳町5639　中尾健

●ファミコンソフト『タッグチームプロレスリング』をあなたの『キン肉マン』と交換してください。（箱、説明書の有無を書いて）まずはＷ〒で連絡を。
〒442 愛知県豊川市牛久保町常盤49
尾藤竜知

●当方のPC-88用ソフト『ハイドライドⅡ』『冒険浪漫』（箱、説明書付）とあなたの『ブラスティー』『メルヘンヴェール』を交換してください。まずはＷ〒で。〒840-21 佐賀県佐賀郡諸富町大中島539　田中正明

●当方のMSX用ソフト『ランボー』『マクロス』『ロードランナー』『DIG DUG』『けっきょく南極大冒険』（ROM版）『ハイドライド』『ドラゴンスレイヤー』（TAPE版）などをあなたの『コナミのサッカー』『テグザー』『ウィズ』『スペランカー』などと交換してください。FM-7、77用のソフトもあります。くわしくはＷ〒で連絡を。〒005 北海道札幌市南区真駒内本町7-2-1-1016
吉田夏樹

会員募集etc.

●「FM. D Family」会員募集
当Familyは、FM77／77AVを愛機とする人の情報交換組織です。現在、東京近辺しか会員がいないので、全国から勇士の加入を望みます。女性の方を特に歓迎します。会報の発行により、ゲームソフトの情報などパソコンに関しての会員の意見交換の場にしたいと思います。入会金なし。住所、氏名、年齢、職業（学生は学年）を明記の上、60円切手を同封して下記に送ってください。
〒125 東京都葛飾区亀有2-16-5-210
藤岡義久

●CALL CZ
当クラブはＸ1ターボシリーズのディスクユーザーのクラブで、ただ今、会員を募集しています。活動内容は、今のところ、ソフト情報の交換ですが、クラブが大きくなれば会報も出すかもしれません。入会金は300円、会費はありません。くわしくは60円切手を貼った封筒同封で。〒100-01 東京都大島町元町3-6-9
高松康之

●「ZEALOUS」会員募集
当クラブは、PC-88シリーズとAVCユーザーを対象としたクラブです。主な活動は会誌の発行、ゲーム大会（賞品有）などなど。入会希望者の方は、60円切手同封の上、下記まで。〒612 京都府京都市伏見区向島庚申町100番地　秋田英次

●「FIGHTING KIDS」会員募集！
当クラブはただ今、"エクスカリバー"という会誌を発行しています。Ｂ5版、50ページ以上で内容は『ウイングマン2』『ウィザードリィ』など。この会誌希望の方は500円の郵便為替を送ってください。また、クラブを手伝ってくれる有志募集中。会費は2カ月に300円、会誌の発行は月1回です。詳しくは、60円切手同封で下記まで。
〒640 和歌山県和歌山市西釘貫町2-16-2
中尾仁一郎

心身ともに涼めます！ 車の日よけ、ポップシェード

手塚真監督のオリジナルビデオ『妖怪天国』のノベルティ商品、ポップシェードを20名にプレゼント。手塚治虫ら著名漫画家陣で固めた脇役で話題の恐怖映画だけど、このこわーい車用の日よけ、涼しくなりそう！

応募方法

プレゼントの当選者は、本誌とじ込みハガキのアンケートに答えてくれた人の中から抽選で決定します。ハガキには、今月号で良かった記事を3つ選んで○、つまらなかった記事を3つ選んで×を、それぞれ所定の欄に記入してください。

当選者の発表はプレゼントの発送をもってかえさせていただきます。しめきりは、昭和61年10月7日です。

大江戸裏ワールド

中野豪

はみだし情報：コンプティーク8月号で紹介したテレフォンアドベンチャーゲームの第2弾がスタート！ 東京と広島にアクセスポイントが設置されていて、東京は☎(03)236-9988、広島は☎(082)252-0000。さあ、さっそく電話してみよう。

「河合その子
拝啓その子です」

「河合その子　拝啓その子です」

放送時間
東　京　ニッポン放送　毎週日曜日／午前11時30分〜正午
名古屋　東海ラジオ放送　毎週日曜日／午前10時30分〜11時
大　阪　毎　日　放　送　毎週日曜日／午前8時30分〜9時

提供　森永製菓株式会社

パソコンミュージックゼミナール

わたしが頭のでかいサンチェです

講師：広野幸治
連載その⑩

MUSIC SEMINAR

ハローエブリバディ、元気かい？　今回のゼミナールは、リズムマシンの話を中心に進めよう。シンセだけだと少々さみしい演奏も、リズムマシンが１台加わるとぐっとカッコよく、イマふうのものになる。ノリのいいリズムがキミの演奏をガッチリひきしめてくれるゾ！

はじめにリズムありき

ロックだろうと、フュージョンだろうと、ニューミュージックだろうと、歌謡曲だろうと、現代の音楽を語るうえで「リズム」の存在は絶対にかかせない。ボクらがふだんラジオやテレビで耳にしている音楽のほとんどすべてには、ドラムや各種のパーカッション楽器がかならず入っている。

いまのポピュラー音楽は、だいたいがジャズやブルースなどのアメリカの黒人音楽から発展してきたものなんだけど、その黒人たちの音楽のルーツをさらにたどっていくと、アフリカの民族音楽にいきつく。で、このアフリカの音楽は、もともと「太鼓」「木琴」などの打楽器にあわせて、歌ったり踊ったりするものだった。つまり「はじめにリズムありき」で、そのあとにメロディーやハーモニーがついてきたってわけ。

リズムというのは、演奏全体の屋台骨をささえる存在といってよく、どんなリズムがバックで刻まれているかによって、同じ曲でも演奏の雰囲気やよしあしがガラリとかわっちゃうんだ。

そんなわけで、最近の小編成のバンドは、カシオペアみたいなギンギンのフュージョンバンドから日曜日ＮＨＫ素人のど自慢大会の伴奏にいたるまで、たいていボーカル１、ギター１、ベース１、キーボード１、ドラム１ぐらいが通り相場になっている。もう少し大がかりになって、管楽器などが加わると、「ビッグバンド」などと呼ばれることになる。

リズムマシンの登場！

さて、アマチュアバンドを組んだ経験があるキミならわかると思うけど、メンバーを探す場合にいちばん見つからないのが優秀な「ドラマー」。ギターやピアノなら、こどもの頃に「なんとか音楽教室」に通っていたのが多くて、そこそこ弾けるヤツが見つかるけど、ドラムをちゃんとたたける人間はホントに少ない。楽器をそろえるだけでも、たいへんだし、あんなウルさいもの、ふつうの家じゃまず練習できないからだ。

けれどもドラムってのは、ひとりでバンドのウマイヘタの80％を決めるといってよいほどの重要な存在。他のパートが少々下手でも、ドラムさえうまければなんとかゴマかせる。逆にドラムがひどいバンドの演奏は、聞けない、踊れないときたうえに、他のメンバーも調子がくるってしまい、やりにくくてしょうがない。有能なドラマー不足の現状はホントにキビしいのだ。

ところが、テクノロジーの進歩とはたいしたもので、最近になって救世主が登場した。それが「ドラムマシン」とか、「リズムマシン」とかいわれる機械だ。つまり、本物のドラムやパーカッションそっくりの音で、指示通りのリズムパターンを演奏してくれるカシコい機械が出現したのだ。

なにせ機械がやるのだから、リズムの正確なことはこのうえない。しかも、人間の場合のようにたたきそこなったり、力のいれぐあいが不安定になった

イラスト／中野豪

りして、音質がバラつくこともない。
なかには「正確すぎてイヤだ」という音楽家もいるけど、プロが何年も必死で練習してやっとできるようなテクニックを、ちょいちょいとプログラムするだけでいとも簡単にこなしてしまうのだから、ドラム不足に泣いていた多くの演奏家は、こぞってこのマシンに飛びついたってワケだ。

正確&リアルなリンドラム

実をいうと「リズムマシン」的な機械の歴史はずいぶん古く、25年以上も前にさかのぼることができる。
日本で初めて電子的にリズムを刻む機械として登場したといわれているのが、「ドンカマチック」という機械。これは、もともとスタジオミュージシャンが、レコーディングの際に使っていたもので、ドンカマチックがきざむリズムをヘッドホンでモニタして、全体のテンポが狂わないようにした。どっちかというと楽器というよりメトロノームの一種と考えたほうがいいだろう。ドンカマチックの音自体は、電子的なノイズを加工したものだった。
やがて、音色の数も増えて、8ビートやワルツ、ボサノバなどといった典型的なリズムパターンを10種類ぐらい記憶している装置があらわれた。といっても、2～4小節程度のきまったパターンをえんえんと繰り返すだけで、音色もシンセなどと同じく合成したものだった。この時代の装置は「リズムボックス」などと呼ばれ、エレクトーンなどの伴奏用に普及した。
その後、リズムパターンをプログラムできるマシン、つまりシーケンサ内蔵タイプのリズムマシンがいくつか登場した。これらは、パネルについているボタンなどを操作して好みのリズムを打ちこみ、再生させるもので、コンパクトなサイズにまとめられており、けっこう評判になった。
が、やがてデジタル技術の発達とともに、これらの装置も飛躍的な進歩を遂げることになる。
ほんとうの意味で現代的なリズムマシンと呼べるのは、5年ほど前にアメリカで「リン」という会社によって開発されたものだ。このマシンのもっとも斬新な点は、リズム楽器の音源として「サンプリング音源」を採用したこと。つまり実際の打楽器の音をデジタル化して収録し、それを再生して音を出す仕組みになっているのだ。
音の収録・再生の原理は、CD（コンパクトディスク）と同じだから、音質の点では本物そっくり。しかも自由にリズムパターンをプログラムして、自動演奏できる。リンドラムの演奏のあまりの正確さと音のリアルさに、アメリカのスタジオドラマーたちが、本気で失業を心配したという話もあるくらい。
このリンドラムは高価だったため、一般にはあまり普及しなかったが、プロミュージシャンたちの間では大人気を呼び、いろんな有名アーティストがこぞってレコーディングに使用した。
やがて、同じような性能を持つ安価な日本製品が、どっとアメリカにも出まわるにつれ、元祖リンドラムの売行き自体は落ちていく（リンドラムのカタログには、なんと「ボーン・イン・ザ・USA」というコピーが入っているのだヨ）。が、このマシンはいまでも立派に現役で活躍しており、スティービー・ワンダーなどのコンサート写真で、わきにチョコンと置いてあるのを見かけることができる。

リズムマシン・プロフィール

その後、リズムマシンも他のデジタル技術製品と同じように、より機能の高いものがムチャクチャ安く売り出されるようになった。いまでは、デジタル（PCM）音源を利用したいちばん安いマシンは、4万円台からある。
国産製品（もちろん、メード・イン・ジャパンがもっとも安くて性能もいいのだけど）で有名なのは、ヤマハのRXシリーズ、ローランドのTRシリーズ、コルグのDDD－1、カシオのRZシリーズなど。いずれも簡単に持ち運べるコンパクトな設計で、スタジオだけじゃなく、ライブにも使える。機能的にも価格的にも、各社それぞれ特徴があるので、以下代表的な機種のプロフィールを順に紹介していこう。

●ヤマハRXシリーズ

デジタルシンセの名機、DXシリーズに続いて発表された「RXシリーズ」は、日本にデジタルリズムマシンのブームをまきおこす先がけとなった。FM音源のDXシンセと、PCM音源のRXリズムマシンを組み合わせての演奏は、まさに電子音楽のクオリティーとコストパフォーマンスを一挙に高めた革命的なものだったといってよい。ボクなんかも、RX－11をはじめて楽器店の店頭でたたいてみたときの驚きは忘れられない。四角いちっぽけなボタンを軽く押すだけで、本物そっくり

▼リン9000（リン・エレクトロニクス）

▼デジタル・リズム・プログラマーＲＸ-11　148,000円（ヤマハ）

◀リズム・コンポーザー　TR-707　99800円（ローランド）

のスネアやシンバルの音が出てくるのだ。

ＲＸシリーズの音色は、ＲＯＭチップに書きこみ済みのため変更することはできないが、全体に派手な重めの音で、ロックや歌謡曲などの用途をねらって作られている。データの入力は、リアルタイム方式とステップ方式の両方に対応しており、演奏用のタップボタンが大きめに作られているので、とてもたたきやすい。また、このシリーズに向けて、リズムパターンの作成やエディット用の専門ソフトが発売されており、ＭＳＸを使ってリズムを編集したり、保存したりできるのも大きな魅力だ。もちろん、完全ＭＩＤＩ対応で、パソコンからデータを送っての演奏も可能だ。

ＲＸシリーズは現在４種類発売されているが、そのうちでもっとも上位機種にあたるのが、「ＲＸ－11」(148,000円）だ。29種もの打楽器音がプリセットされており、オーディオ出力も左右ステレオアウトの他、各楽器音独立したアウトプット端子を備えている。これで、録音時に１つの楽器だけにエフェクタをかけるなんて高等ワザも可能なワケ。１度に記憶できるパターン数は99までだが、カセットにデータをセーブできる。その他、１音ごと、楽器ごとにアクセント（音の強さ）やパン（左右の定位）の設定などもできる。

そのつぎの「ＲＸ－15」(79,800円）は、音色数が15種類しかないこと、オーディオアウトがマルチになっていないことをのぞけば、上位機種とほぼ同じ仕様。多少ものたりない感じもあるけれど、よほどの録音マニアでもないかぎりは、これで十分まにあうだろう。

「ＲＸ－21」(45,000円）は、現在もっとも安く手に入るリズムマシンだ。値段が値段だけに音色は９種類しかなく、操作ボタンなどもかなり安っぽいつくりだが、音質そのものはけっして上位の機種に劣らない。これだけでもドラム一人分ぐらいはバッチリ活躍してくれる。もうひとつの「ＲＸ－21Ｌ」(45,000円）のほうは、見かけや機能はまったく同じだが、音色がラテン系のパーカッション楽器のものとなっている。こちらのほうは、音色のバリエーションを豊富にするためのセカンドマシンとわりきって使うこともできる。

●ローランドTRシリーズ

ローランド社がＰＣＭ音源の本格的なリズムマシンを出したのは、ヤマハよりも少しあとだった。けれども、ローランドのＴＲシリーズには、それなりの個性があって、なかなかよい製品となっている。

ＴＲシリーズの主力機種は「ＴＲ－707」(99,800円）だ。15種類のプリセット音色を備え、最大64パターン・999小節までのリズムが記憶できる。もちろんＭＩＤＩ対応で、データのセーブはカセットテープの他、ＲＡＭカートリッジにもできる。

ＴＲシリーズの音色は、どちらかというとオトナしい感じで、ジャズなどの渋いジャンルにむいてるんだ。性格的には、ヤマハのＲＸシリーズの音色と好対照をなしている（もちろん、音

▲ダイナミック・デジタル・ドラム　ＤＤＤ-Ｉ　118,000円（コルグ）

◀デジタル・サンプリング・リズム・コンポーザーＲＺ-Ｉ　89000円（カシオ）

のリアルさやクリアさは文句のつけようがない)。

データ入力は、リアルタイムとステップの２方式をサポートしている。入力したパターンは、大きめの液晶ディスプレイに小節単位で表示されるので、マシン自体でもリズムの編集がしやすい。このとき、シャッフル（アフタービートにアクセントをおく演奏方法）やフラム（ドラム演奏のテクニックのひとつで、スネアなどを両手でたたくときに、わざと左右のタイミングを微妙にずらして「ダダッ」という感じにすること。カッコよく聞こえる）などの指定ができるのは、たいへんうれしい。

その他の特徴としては、各音色ごとに音量調整用のボリュームが独立してついており、個々にレベルを設定できることなどがある。

ＴＲシリーズには、他にＴＲ－707の姉妹機でラテン系の楽器の音色を集めた「ＴＲ－727」(99,800円)、16種の音色を収めた普及タイプの「ＴＲ－505」(48,000円）などがある。

●コルグDDD－1

今年の７月下旬に発売されたばかりの最先端のリズムマシンが、このコルグの「ＤＤＤ－１」(118,000円）だ。この製品は、名機リンドラムをもしのぎかねない自由度を持った、たいへんな高機能マシンとなっている。これがわずか10万円そこそこで手にはいるというのだから、驚くべき時代になったものだ。

ＤＤＤ－１の他にまさる特徴をあげていくとキリがないが、なによりもまずいちばんに、プリセットの音18種の他に、ＲＯＭカード(一枚4,600～6,900円）を差し換えるだけでいろんな音色が使えるという点がある。しかも、チューン、ディケイ、ダイナミクスのパラメータ設定により、音色を編集することもできる。つまり、スネアならスネアの音の高さや残響を自分でコントロールして、さらにいろんな音を作れるのだ。

しかも（とまた「しかも」が続いちゃうんだ、これが)、オプションのサンプリングボードを本体のうしろに装着すると、な、な、なんと、自分で好きな音をサンプリング録音して、それを演奏に使えてしまうのだ（最大3.2秒まで）！　つまり、キミんちのちゃわんをたたいた音とか、ポチのなき声とかも、チャワンと録音すれば立派にこのマシンの音源として使えるってわけなのだ。

この他にもＤＤＤ－１には、キーをたたく強さに合わせて音量を変化させるダイナミクス機能、各インストキーに自由に音色を割りあてられる機能、８つの独立したオーディオアウトプット端子と、各音色の出力を望みの端子にわりあてられる機能などがあるほか、フラムやロールなどの奏法指定もできる。さらに、入力できる譜面データは、パターン数100、最大9999小節までとケタ違いに大きい。作成したデータは、ＲＡＭカードにセーブできるし、ＭＩＤＩにも完全に対応しているんだ。

もちろん、設定の自由度が増す、ということは、それだけ使い方がむずかしくなるということでもある。けれども、このマシンは、バカチョンの初心者向けとしても使おうと思えば使えるし、熟練者にはアイデア次第でものすごい利用法を生み出す可能性を秘めているわけでもある。とにかく、今年の秋は絶対注目のマシンであることはまちがいない。

●カシオ　RZ－1

カシオのリズムマシン「RZ－1」(89,000円) も、やはりサンプリング機能が売り物。

はじめから内蔵されているPCM音源による楽器の音は、ドラムセットを中心にした全部で12種類だが、その他にサンプリングデータを収めるためのバンクを全部で４つ備えている。この４つをつなぎ合わせると、最高0.8秒までのデジタルサンプリングが可能になり、自分で録った音をリズム音源として使うこともできる。

サンプリング音のデータや譜面データはカセットテープにセーブするんだけど、最初からラテンパーカッション系の楽器音データを収めたテープがついてくるので、けっこう楽しめるゾ。その他、MIDI機能や楽器ごとのマルチ・オーディオアウトプット、譜面データの編集機能など、必要なものはすべて整っている。登録できるパターン数は最大100、20ソングまでとなっている。

さて、以上いくつかの機種について、リズムマシンの特色をながめてきた。そこで、最後にパソコン・ミュージックシステムにリズムマシンを組みこむ際の注意点などについて説明しておこう。

すでに見てきたように、最近のリズムマシンは、ほとんどがMIDI規格に対応している。つまり、MIDIケーブルでパソコンと連絡してやり、適当なシーケンサ・ソフトでノートナンバー（音の高さ）とオン・オフの信号を送ってやれば、ちゃんとリズムマシンが鳴ってくれる。

リズムマシンの場合は、「音の高さ」の符号は各打楽器の種類に対応づけられていることが多い。つまり、C３はバスドラム、G３はスネアドラム、D３からF３はそれぞれタム 1～タム３という具合に、リズムマシンごとにノートナンバーと打楽器音の対応が決められているのだ（残念ながらメーカー間の統一はないけれど、たいていリズムマシンの側で、どのインストキーをどのノートナンバーにわりあてるかを、自由に決められるようになっている)。これに合わせて他の鍵盤楽器と同じように、シーケンサのデータを作成してやるわけだ。これが、パソコンからリズムマシンをコントロールする方法のひとつ。

ところが、この方法にはかなり効率の悪い面がある。まず、リズムマシン用にシーケンサのチャンネルをひとつさかなくてはならない。また、リズムマシンといっしょに、シンセなどをたくさん鳴らす場合には、処理すべきデータが多くなりすぎ、作業がパソコン側に集中して（とくに８ビット機の場合）演奏がモタついたりする可能性もある。

そこで、せっかくリズムマシンに大容量のシーケンサ機能が付属しているのだから、こっちを利用したほうがずっと効率がイイ。あらかじめリズムマシンに１曲分の譜面データを打ちこんでおき、MIDIのシンクロスタート符号を待っている状態にセットしておく。パソコンの側は、いちばん最初にMIDIのシンクロ符号がリズムマシンのチャンネルに向かって送りだされるようにデータをセットしておけば、他の楽器と同時にリズムマシンもスタートする。

リズムマシン側は、あとは自分の中に持っているデータにしたがって、どんどん演奏を進めていくから、パソコン側の負担はとても軽くなる。

リズムマシンのデータ打ちこみは、小さな液晶ディスプレイを見ながらの作業なのでなかなかたいへんだ。けれども、たいてい短いパターンを数種作成して、あとはそれを組み合わせるだけですむから、なんとかこなせるはずだ。楽器の演奏に慣れた人なら、リアルタイムのデータ入力機能を利用することによって、かなり楽にすませられるだろう。

また、ヤマハのRXシリーズとMSXの組合せにかぎっては、パソコン画面上で（リズムマシン内の）リズムデータの作成や編集ができるソフトがあるので、それを使えばぐっと作業が楽になる。

最後に、リズムマシンもけっこう高いしナァ、と思っているキミ、リズム楽器は「たたけばそれだけで音が出る」という意味で、楽器や譜面の心得のあまりない人でも十分楽しめる、大衆的な楽器なのだ。キミがまだ、PCM音源のリズムマシンの音を一度も聞いたことがないなら、ぜひ楽器店でためしにたたいてみよう。きっと音のすばらしさと楽しさに、夢中になっちゃうはずだ。

もし、キミがMSXとヤマハのFM音源ユニットを持っているんだったら、次は高級シンセを買うよりも、まずリズムマシンのほうを先に買うことをおススメする。そのほうが絶対おもしろいパソコン・ミュージックの遊び方ができるハズだ。それじゃ、また来月！

HARD PACK PAGE

ZOOM UP パソコンで会話する

パソコンのゲームソフト、どこか妙にもの足らないと感じたことないかい？ そう、無口なんだよパソコンって！ もし、あのゲームのあのキャラがしゃべったら。そういうぼくらの願いをかなえてくれる周辺装置を、今回はズームアップ！

まずはじめに8月号の「私は生佐藤を見た」コーナーの当選者を発表するネ。当選者は、調布市の北村真俊クンだ。北村クンには希望の『ソロモンの鍵』を送ったから楽しんでね。

それから、残念ながらはずれてしまったみんな、おたよりどうもありがとう。これからも時々こんな企画を考えるから、次回に期待してほしい。

さて、8、9月とグラフィックをズームアップしたけど、今回はパソコンに話す機能を持たせる周辺機器にスポットをあててみた。題して「パソコンで会話する」の巻だ。

実際にパソコンに「話し」をさせる周辺装置の話をする前に、まずは「話す」とは何か、もっとつきつめて「音」って何かについてちょっと考えてみよう。

みんなも知っているように、人の声も音楽もみんな、音は「音波」という波の一種にすぎない。波には「振幅」、「周期」という2つの基本要素がある。振幅は波の強さを表しているし、周期は、音ならば高さを表している。(なんか学校の授業みたいでゴメンネ。でも、これ知っててソンはないぞ)

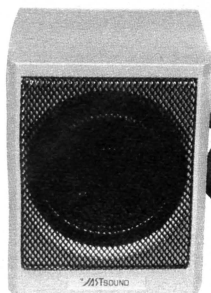
ここで、キミの持っているレコード(できればモノラルのやつ)を持ってきてほしい。レコードに刻まれている溝を、虫めがねでじっと見つめてごらん。溝が広いところと狭いところが見えるはずだ（もし見えない人は顕微鏡で見てね)。溝の広いところは、大きな音、狭いところは小さな音のところだ。

ステレオは、レコードの溝の広さを針の動きで検出して音に直している。ここで賢明なキミは、ぜひ疑問を持ってほしい。何で一本の溝の広さだけで、いろいろな楽器や声が入っている音楽を録音できるのか？ どうして複数の音を一本の溝に録音することができるのか？ 不思議だろ。僕も最初はなぜできるんだか理解できなかった。この秘密は、時間が止まれば音なんて単なる振幅しかないってことにある。

ぼくらがレコードを聞くとき、いろいろな楽器の音が聞こえてくるよね。でももし時間が止まったら音は聞こえるだろうか？ それじゃ、時間を止めて実験してみよう。えっ！ と、驚くなかれ実際に時間を止めることはできないから、レコードのターンテーブルを指で無理やり止めちゃうだけだ。こうすればレコードにとっちゃ時間が止まったことになるだろう。

さて結果は、知っての通りなにも音なんかしない。こんな極端なことをしなくてもターンテーブルを指で触って遅くすると、音はどんどん低くなってやがては聞こえなくなってしまう。

つまり、時間の止まった世界では音はないんだ。時間が止まると音の周波数なんてものは存在しなくなって、あとは振幅しか残らなくなる。逆に言えば時間のある世界でだけ、振幅が変化することによって周期が決まるし、さらにその微妙な変化によって音色が決まる。いろいろな楽器の音が聞こえるレコードも、ある一瞬を取り出せば、一つの振幅しか持っていない。この振幅の変化で多くの楽器に聞こえるってわけだ。にわかには信じられないかもしれないけど、これは正真正銘、本当の話だ。

 イラスト／スージィ甘金

▲音声合成装置「ジャストサウンド」9800円

▼ゲームの画面に女の人の声が入ってしまうのだ！　ワクワク

▼「あなたが悪いのよ。だから私…」なんてHなんだ！

▼「ボク、グズグズしないではやくいらっしゃいよ」

ここである賢い人がいたと思って欲しい。その人は「ある間隔で一瞬の音の強さだけを記録して、それを同じ間隔で再生すれば元の音に聞こえるはず、しかも、その強さのデータをデジタルデータとして記録しておけば、レコードのひっかき音みたいなノイズはまったくなくなる」と考えたんだ。

そう、これが今やCDとしてオーディオで全盛期を迎えている「PCM録音」ってやつだ。

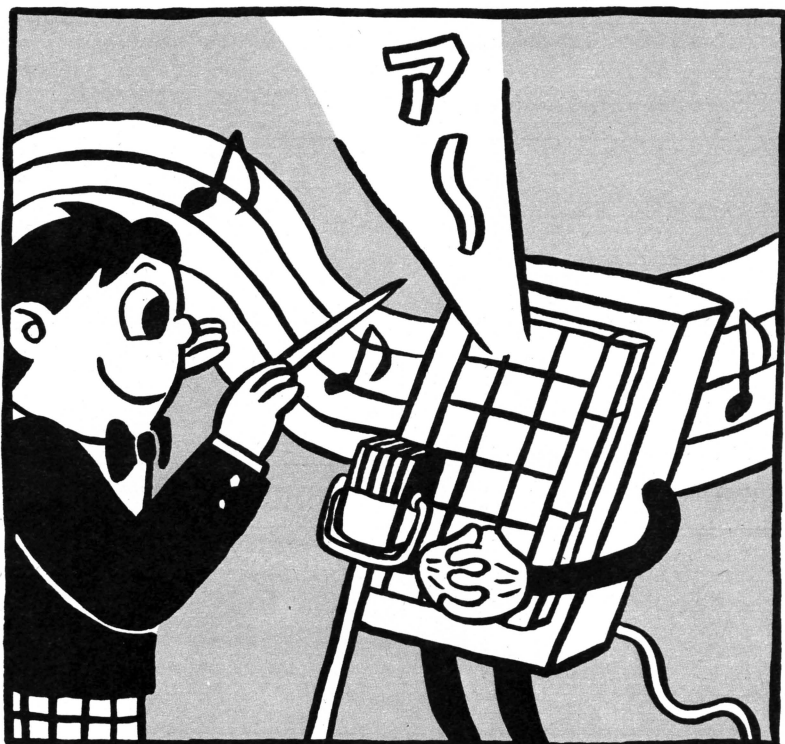
「PCM」っていうのは、“パルス・コード・モデュレーション”の略、簡単に言うと「波を符号に変換する」っていうことだ。CDの場合、このPCM録音を1秒間に何と4万2千回も行なっている。しかも、その強さを6万5千もの段階にわけているというから、音楽を1秒記録するのに80キロバイト以上も使っている計算になる。もし、同じ方法でキミのファミコンのディスクシステム1枚に音楽を録音したら、たったの1.5秒しか入らない。こう考えると、ふだん何気なく聞いている音楽のデータっていかに膨大なものかわかる。(その情報を処理する人間の脳って、やっぱり偉大だよね。音楽ビデオ聞いている時なんか、音だけじゃなくて映像も処理してるんだもん。しかも、飯食ったりしてる片手間にね)

だいぶ前置きが長くなったけど、パソコンに話しをさせる周辺装置も、このPCM録音ってやつを使っている。どこかにデジタル化された音の情報を持っているんだ。そして、このデータを再生させてしゃべるってわけ。実は、このデータをどうやって持っているかによって、パソコンをしゃべらせる周辺装置は2種類にわかれるんだ。

一番最初にでたこの手の周辺装置はそのデータをROMの中に持っていた。ROMに持ってるから、書き換えはできない。記録されているデータをもとにしゃべるだけ。だから、話せる内容も限られている。パソコンじゃないけど、しゃべる機械として有名になった最初のものは、たぶんアメリカのインテル社の作った「スピーク＆スペル」って機械だろう。もう、7、8年前になるけど、英単語を打ちこむとしゃべる教育用の機械として作られたんだ。当時は、こんなに早く実用化されると思ってなかったから「さすが、半導体メーカーのインテル」と話題になったんだよ。

パソコンに話しをさせる機械として有名になった最初のものはたぶんアメリカのボトラックス社の「ボトラックス」だろう。これはパソコン側から打ちこんだ文字やデータに合わせてしゃべったり、音楽を流したりした。同じようなものが4、5年前にPC－6000用にでていたから覚えている人もいるんじゃないかな？

このページで紹介している「ジャストサウンド」は、そういった機械の流れをくむ装置だ。ただし音のデータをフロッピー・ファイルに持っているから、編集したりすることが可能で、特にゲームなどの場合は、オルジナルの声を作ることができるようになっている。このへんは、だいぶ昔の物に比べて自由度が増しているね。そして信じられないくらい安い。

「アコースティック・ツール・キット-1」はCDデッキ!?

▲「アコースティック・ツール・キット-1」のエディター画面

前ページまでで紹介したのは、いわばパソコン用のCDプレイヤー。プレイヤーだから再生しかできない。これから紹介するのは、たとえて言うならパソコンのCDデッキだ。再生はもち、録音だってできる。

再生は、デジタル（D）データをアナログ（A）データに変換するDA変換ってのをやってたんだけど、録音するにはその逆のAD変換という機能が必要になってくる。

AD変換のやり方は、まず一定の周期で音の強さを測定して記録する。この周期をサンプリング周期というんだ。サンプリング周期は、短ければ短いほど音質を良くすることができる。具体的には、1秒間でサンプリングする回数の半分までの周波数の音までを再現できる。

CDの場合4万2千回だから2万1千ヘルツの音までなら再現できるわけだ。ちなみに人間の耳に聞こえるのは2万ヘルツが限界と言われているから、これだけの回数で十分だ。後は測定した音の強さをどの程度の細かさで記録するかで音の質は決まる。CDの6万5千段階というのも、人間の耳には十分な精度だ。

パソコンのPCM録音もこれくらい精度が高いと申し分ないんだけど、前にも書いたようにこの方法ではあまりにも記憶容量をくってしまう（なにせ1秒録音するのに80キロバイトだもんね）。そこで記憶容量をあまりくわないように、少しばかり精度を落としているのが普通だ。

また昔話になっちゃうけど、今から5年くらい前に、アップルコンピュータ用のPCM録音ができる装置があったんだ（名前は、エーとエーと、忘れちゃった、ゴメン）。

知っての通りアップルコンピュータは、記憶容量が全部で64キロバイトしかない。しかも、そこにBasicだのPCM録音用のソフトだのをのっけると、残りは、その半分もなくなる。そこに5秒以上も録音させるもんだから、1秒当たりに使えるメモリーの量はCDの10分の1以下。トーゼン、その音質も最低。やっと言葉であることが理解できる程度のものだった。

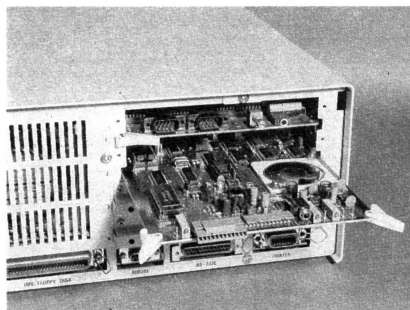
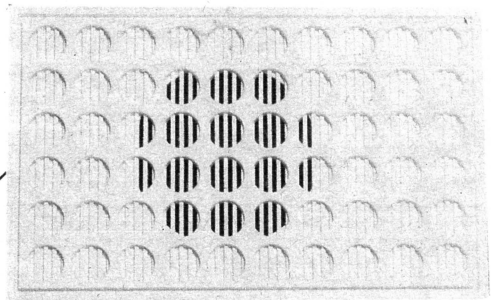
ここで紹介している「アコースティック・ツール・キット—1」は、まあCD並の美しい音は無理だけど、アップルのものに比べると、格段の進歩をとげている。音を聞かせられないのが残念だ。強いて言うならAMラジオくらいの音質と言っておけば、当たらずとも遠からずってとこかな。

「アコースティック・ツール・キット—1」は、サンプリングを1秒間に1万回行なっていて、その強さを256段階で記録している。だいたい1秒当たり10キロバイトのデータを使っている計算だ。（CDの約8分の1の量だね）

さっき書いたように、1秒間のサンプリング回数の半分、の周波数まで記録することができるから、「アコースティック・ツール・キット—1」では、5000ヘルツの音まで録音できることになる。CDと比べるとちょっと少ないかなって気がするけど、ピアノやギターなどだいたいの楽器の音程はこの範囲におさまる。試しにギターの音も録音してみたが、なかなかのもんだった。

セットは見ての通り、ボードとスピーカー、マイク、そして専用ソフトから構成されている（このボードはPC—9800専用のものだ)。専用ソフトは、デモ用のソフトと、単純にキーボードから打ちこんだ文字を読みあげてくれるソフト、そして録音用のソフトの3種類がある。

録音用のソフトは、録音／再生はもちろん、録音したデータを編集加工ができるサウンドエディターの機能も持っているんだ。チャンネルも4つあって、それぞれに違った音を記録しておくこともできる。おまけに、高速フーリエ変換機能もあるから、音のスペクトラムを見ることもできる。画面に写った音の波形なんか見てると、まるでパソコンがオシロスコープになったみたいだよ。

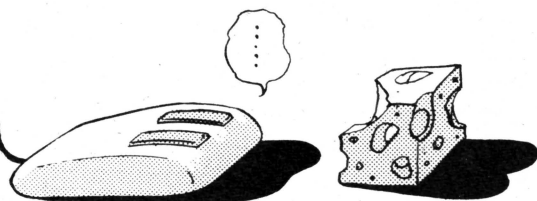
ま、これは、完成された製品としてより、どう応用するかが楽しみな、パソコンの素材缶詰みたいな周辺装置だ。

▲「アコースティック・ツール・キット-1」は、PC-9800の拡張スロットに入れて使う

◀PCM装置「アコースティック・ツール・キット-1」価格65,000円

●このコーナーで紹介した商品についてのお問い合せは、「ジャストサウンド」→㈱ジャスト☎(03)706-9766、「アコースティック・ツールキット」→㈱エーイーコーポレーション☎(0434)87-7536へ。

NEW PRODUCTS

PICK UP 5 ITEMS

ダイヤルキーのついたモデム

パソコン市場にモデムから参入したアイワが、ちょっと変わった新しいモデムを発表した。

なんとこの「PV－D10」には、ダイヤル用のテンキーが付いている。「PV－D10」は、全二重300ボー、半二重1200ボーのモデムで、自動着信手動発信方式のもの。値段は、32,000円だ。基本的な性能は前のモデルと変わらないけど、本体上部のテンキーを使うことにより受話器を取らずに電話をかけることができる。

「PV－D10」は、手動発信なのでヘイズタイプのモデムのようにパソコン側から電話をかけることはできない。そのかわり、10メモリー短縮ダイヤル機能を使って、ワンタッチで10カ所までの電話をかけられる。パソコン通信をやっている人でアクセス先が10以下の人にはラクチンなモデムといえる。リダイヤル機能もあるから、混んでいるネットに何回も再アクセスをする時に便利だ。もちろん、プッシュ／パルスどちらの電話回線でも使える。

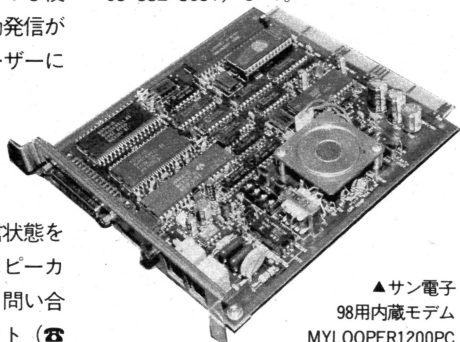
問い合せ／アイワ☎(03)835-1201

▲アイワ　モデム　PV-D10

PC－98用で初めての内蔵型モデム

88なんかには、既にメーカー純正の内蔵モデムが発売されているが、今度サン電子が98用のものとしては初めての内蔵型モデム「MYLOOPER1200PC」(マイルーパー)を発売した。

この「1200PC」は、300、1200ボーの両方に全二重通信ができるモデムで、300ボーの場合だと、日本で使われているCCITT規格の他に、アメリカでのBell 103規格のモデムとしても使える。しかも。自動受信／自動発信ができて価格は39,800円。98ユーザーにはお買い得なモデムといえる。

写真を見てわかるように、このモデムは98の拡張スロットに入れて使う。これなら場所を取らないね。ただし、通信状態を表すランプはない。モニタースピーカーは取りつけることができる。問い合せは、販売会社のインターソフト（☎03-293-3338）またはベクトル電子(☎03-552-3091）まで。

▲サン電子
98用内蔵モデム
MYLOOPER1200PC

電磁波、静電気もシャットアウト

コンピュータディスプレイを長時間見ていると目が疲れるというのは、もはや常識。キミもゲームのやりすぎで目を酷使していないかな。

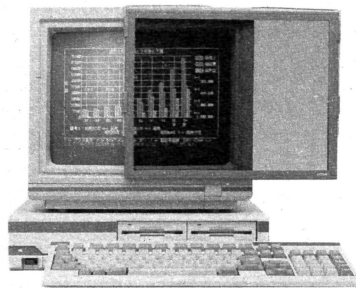
この目の疲れの原因は、照明や背景の写りこみ、そして画面のちらつきが原因と言われている。今までの画面フィルターは、この防止を目的としたものだった。

ところが、最近話題になってきているのが、画面から発生する電磁波と静電気。体に悪影響があると言われている。

今度、HOYAが出した「HOYAアイテックフィルターU」は、この両方を防止しようという、欲ばった画面フィルターだ。

照明や背景の写りこみは、表面の反射防止膜と円偏光効果で抑えて、電磁波や静電気はコーティングされた透明電導膜でシャットアウト。価格は、ちょっと高めで28,000円（14インチ用)。でもこれで健康が買えるなら安いもんだ。問い合せ／HOYA株式会社☎(0425)41-3131

▼HOYAアイテックフィルターU

98UV2用外部5インチディスク

ＶＭ２に比べ、ぐっとお得なＵＶ２。キミもねらっている一人じゃないかな。でも、いざ買うとなると気になってくるのがソフト。今持っているコピープロテクトのかかった５インチのソフトをどうしよう？　まだ、3.5インチ版の出ていないソフトを使いたいんだけど？　そんな懸念を一挙にふきとばす外部拡張用の５インチディスクが出た。

それが、このランドコンピュータの出した「ＬＤＳ－５ＵＶ」だ。

「ＬＤＳ―５ＵＶ」は、前面パネルに付いているスイッチの切り替えにより、第３ドライブとしてはもちろん、第１、第２どのドライブとしても使用することができる。これなら、使用ドライブを固定しているソフトでも問題なく、自由自在に使うことができる。

価格は、78,000円。今までのソフトが全部そのまま使えることを考えりゃ安いもんだ。問い合せ／ランドコンピュータ☎(06)304-8424

▲UV2用5インチディスクLDS-5UV

Mrロードランナーがプリンターを元気にした

「ロードランナー」で有名な、あのブローダーバンドがついに日本に進出した。日本進出第１弾は「プリントショップ」という名の、プリンターが元気になるソフトだ。

「プリントショップ」はその名の通り、キミのパソコンを印刷所にしてしまうソフト。

今までプリンターというと、プログラムのリストをとったり、ワープロの文章を打ち出したりするくらいにしか使わなかったけど、この「プリントショップ」を使うと、オリジナルの封筒、便せん、葉書、カードなんかが簡単に作れるようになる。ちょっとした印刷所みたいなもんだ。しかも、専門家の作ったイラストやパターンが60種類、書体が６種類もあるから、絵心のない人も安心。ＭＺ2500、88用が9,800円。98用が12,800円だ。

問い合わせ／ブローダーバンドジャパン☎(03)341-1131

▼ブローダーバンドジャパン　プリントショップ

今年はやっぱりポータブルの年!?

７月号のワールドレポートでＩＢＭのポータブルパソコンを紹介したのはみんな覚えているかな？　あの時、「今年は日本もポータブルの年になる」って予言したけど、早くもそのきざしが見えてきた。

写真のポータブルパソコンは、この秋から売り出されるＩＢＭコンパチなんだけど、これがなんと東芝製なんだ。見た目もかっこいいけど、中身はもっとスゴイ。ちょっと紹介しよう。

このポータブル、名前は「T3100」、同じＩＢＭコンパチでも、ＩＢＭＰＣの上位モデルＡＴとのコンパチ機だ。ＣＰＵは80286で、ＲＡＭが標準640キロバイト、最大2.6メガバイトまで拡張できる。3.5インチのフロッピー１台と、10メガバイトのハードディスク内蔵だ。そしてディスプレイは、プラズマディスプレイ。80字×25行と、640×400ドットのグラフィックを表示できる。それでもって大きさは、幅30、高さ８、奥行き35センチ、重さ6.8キロとコンパクトだ。

オプションだって、そろっている。300、1200ボーの内蔵型ヘイズコンパチモデム、２メガの拡張メモリーボード、ＩＢＭ用の各種ボードが使える外部拡張スロット。数値入力に便利なテンキー。ＩＢＭＰＣ用のフロッピーをそのまま使う、外部５インチディスクドライブはもちろん、ＩＢＭＰＣのディスクを外部ディスクとして使う装置まである。ウーン、早くこんなポータブルが日本でも出てほしい！

▶東芝　ＩＢＭ　ＰＣ／ＡＴコンパチＴ３１００

ROBOT GENTLEMAN LIST Vol.2 Apt3

Written by 富沢雅彦

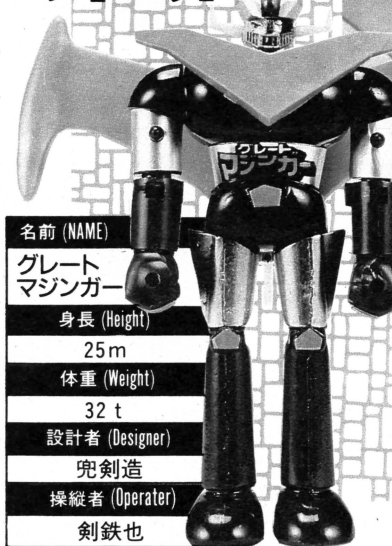
ロボット紳士録

今だに超名作ロボット・アニメとして語りつがれているグレート・マジンガーの登場だ！その神々しいまでの強さのヒミツを探る！

Distinctive Feature 特長

グレートマジンガーの世界

グレートマジンガーのデビューは秋からのＴＶ放映に先がけての、夏の劇場用映画「マジンガーＺ対暗黒大将軍」である。この作品はとにかくもう、究極のロボットアニメとまで言われている傑作で、マジンガー・シリーズのすべてが語られていると言っても過言ではない。前半、今までの機械獣とは違う戦闘獣の猛威に、マジンガーＺがズタズタのダメージを受けてしまう。そしてクライマックス、死を覚悟して出撃したＺ＝兜甲児が絶体絶命のピンチに追いこまれたとき、今こそ機は熟せり！　ってな感じで剣鉄也＝グレートマジンガーが秘密基地から出撃するのである。そしてＺを救ってクライマックスで戦うグレートの勇姿といったらもう――とにかく神々しいまでの強さというか、敵の投剣をカッと広げた拳ではね返してみせるわ、グレートブーメランで猛獣型戦闘獣を一刀両断するわ、低空飛行のブレストバーンで地上を焼き払い戦闘獣もドロドロに溶かしてしまうわ、回転しながら敵をぶち抜くアトミックパンチの重量感は最高だわ、まったくもってこれほどまでに、ヒーローロボットの強さ、かっこ良さが表現されたことは空前にして絶後というほどなのである。

この劇場版では、鉄也＝グレートはその素性を明かすことなく、甲児＝Ｚの前から飛び去ってしまう。そしてその後、「Ｚ」のＴＶシリーズがこの映画をトレースする形で、Ｄｒ．ヘルの死後、暗黒大将軍率いる戦闘獣軍団が地上攻撃を開始し、傷ついたＺの前に再びグレートが現われるという展開も見せる。そこで明かされるグレートの秘密とは――研究所の事故で死んだと思われていた甲児の父・兜剣造博士が来たるべきミケーネ帝国の地上侵略を予期してひそかに科学要塞研究所を設立し、孤児だった剣鉄也をグレートの操縦者たるべく育てていたのだった。かくして、鉄也＝グレートはＺからバトンタッチしてミケーネ帝国から日本を守る戦いを開始することになったのである。

名前 (NAME)
グレートマジンガー
身長 (Height)
25m
体重 (Weight)
32 t
設計者 (Designer)
兜剣造
操縦者 (Operater)
剣鉄也
番組放映 (TV Program on air)
日曜夜７時
ＴＶ局 (Broad casting ST)
フジテレビ

▲バンダイから発売されている永遠のヒーローシリーズの１品

▲とにかく強かった

というわけで、まさに軍神といった趣きのあるグレートマジンガーの戦闘描写に関しては申し分がないのだが、トータルな面での評価となると、「Ｚ」に比べた場合、劣っていると評するファンが多いのもまた事実。「Ｚ」の創世期の作品ゆえの大らかさ――それは裏を返せばあらっぽさでもあるのだが――が失なわれて、作品全体が戦闘中心のハードな雰囲気に包まれてしまったということである。特に主人公の鉄也に関しては戦闘一本ヤリで、人間的な魅力が感じられないという声も少なくない。

が、しかし筆者はそうした鉄也のキャラ設定を、"東映ロボットアニメにおけるＰＳ(パーフェクト・ソルジャー"として肯定的にとらえている。「闘魂!!　この命燃えつきるまで!!」「戦闘獣志願!!　逆光線に散った青春!!」等の傑作は、「グレート」ならではの人間のドラマが息づいていたのだ。

Situation 系譜

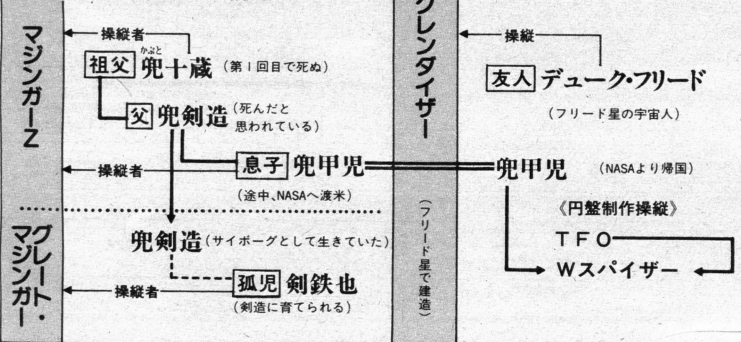
「マジンガーＺ」「グレートマジンガー」それに「ＵＦＯロボ・グレンダイザー」は三部作ということになっている。「Ｚ」と「グレート」の場合は直接的な続編という形で、ＴＶでは、最終回のピンチのＺを救けてグレートが登場するという趣向である。その最後の戦いのあと、甲児とさやかは、ＵＦＯの研究のためＮＡＳＡへ渡米、このへんちょいと唐突な感があるのだが、「グレンダイザー」へとつながる伏線になっている。「Ｚ」の脇役では甲児の弟・シローとボス・ヌケ・ムチャの三人組が残って「グレート」にも登場している。敵側では、シリーズ途中から現われたDr.ヘルの盟友・ゴーゴン大公が、実はミケーネ帝国のスパイでDr.ヘルの最後の決戦で彼を裏切り死に至らしめるということになっている。また、ミケーネ帝国の戦闘獣は、ミケーネ人の頭脳がうめこまれているため、自分の思考で攻撃することができる。それを迎え撃つには、Ｚよりも強いグレートが必要だったのだ。

Rivals Analize 敵キャラ解析

▲暗黒大将軍・七大将軍の雄である

▲機械獣よりも強い戦闘獣なのだ

▲ミケーネ帝国のボス、闇の帝王、固体ではないのだ

グレートマジンガーの宿敵たるミケーネ帝国は、ロボットアニメの悪の組織の中で屈指の陣容を誇っている。マグマの炎の魂のような闇の帝王を頂点に、戦闘の指揮をとる暗黒大将軍(後に地獄大元帥)、さらにその下にそれぞれの将軍に率いられた人間型・猛獣型・怪鳥型・怪魚型・昆虫型・爬虫類型・怪魚型・悪霊型の七大戦闘獣軍団がひかえている。メカの面でも、万能要塞ミケロス(後にデモンカ)という巨大なメカ要塞を駆使して攻撃を仕掛けてくる。さすがにこれだけの陣容になると、作品中で十分使いこなせなかった感もあるのだが。

11月号は、全ジャンルのパソコンゲームのニュー・ウェーブ・ソフトの大特集!! リターン・オブ・イシターも増ページで強力連載! 10月8日(水)発売。

毎月第2・4金曜日発売のファミコン専門兄弟誌 マル勝ファミコン（ファミリーコンピュータゲームマガジン） 9月12、26日発売もヨロシク!!

コンプティークのバックナンバーをご希望の方は、「コンプティーク第○号希望」と明記のうえ、角川書店宛てに①郵便振替〈東京3−195208〉または②現金書留にてお送りください。料金は、第1号・630円(送料250円込)、第2、3号各・580円(送料200円込)、第4～12号各・630円(送料250円込)、'86年1・3・4月号・各630円(送料250円込)、2・5月号・各640円(送料250円込)、6・7月号・各680円(送料250円込)、8・9月号・各505円(送料75円込)です。

編集部が引っ越し

ました。日々手ぜまになり、あまりの窮屈さに耐えかねた編集部は、またまた大移動を決行いたしました。新しい住所は下記のとおりです。今後ともヨロシク!!

■〒160 東京都新宿区四谷1−8−14 四谷一丁目ビル6F コンプティーク編集部

ライター募集

ファミコン、パソコンのゲーム必勝法や、ゲームのレビューの書けるライターを募集します。条件は①高校生以上（大学生が最適）②東京都内、近県在住の方③ファミコン、パソコンを持っている方④経験者優遇●編集部にTELのこと。

編集後記

12月8日に発売される新年号は、ぬあんと、創刊3周年記念号に当たる。このクス玉もんのオメデタを、どーやって祝おーかと、編集部一同、知恵を絞っている。ドハデな企画でキミたちに楽しんでもらおーと思ってるんで、乞うご期待の予告編でした。（辰）

バイクで温泉めぐりして楽しかった。飲み屋でカバンを盗まれ、めちゃくちゃ頭にきた……と、いっている間に、薄着の夏が過ぎ、女の子はまた秋の身ごしらえに忙しい。ウ〜ン、さみしいなあ秋は。（隆）

今年の夏は暑いだろうと思ったんだゼイ! だから7月の初めにクーラーを買ったんだゼイ! ところが冷夏であまり使わなかったんだよぉ! でも、ちゃんと動いてるから久さんには勝った!!ワハハ。（貢）

3カ月ほど前、コンプティークに新しい女の子が入りました。それ以来ボクの退社時間が早くなったというウワサがあるようですが、それは本当です。今まで5回一緒に帰りました。でへっ。（潔）

夏休みをとらないうちに夏が終わってしまった。9月に夏休みをとろうとしている私は、みんなに向かって"い〜だろ!"とワケのわからないことを叫んでおります。どうせ北海道は寒いよ〜だ。（英）

今年の夏は暑かったゼィ、イエイ! でも、オイラはクーラーを買ったんだゼィ、イエエイ! ところがどっこい故障しちゃってよお、やっぱし暑かったんだよおおおお!! 来年の夏は勝つぞおお。（敏）

おたより待ってま〜す

本誌に対するご意見・ご感想をはがきか封書でドシドシ送ってくれ!! キミの友だちの悪口とか学校ではやっていることなんかも遠慮しないで送ってくれるとうれしいな。ヨロシク!!

●あて先／〒160 東京都新宿区四谷1−8−14 四谷一丁目ビル6F コンプティーク編集部

コンプティーク

10月号

昭和61年10月1日
定価430円
編集人 佐藤辰男
発行人 角川春樹
発行所 角川書店
住所 〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
電話 （編集部）03-359-8351 （販売部）03-238-8523（広告部）03-238-8425
印刷所 凸版印刷株式会社

雑誌コード 13977-10
Printed in Japan

DRAGON GYM

ドラゴンジム

あーっ、いつまでたっても暑いなぁ。暑い時は涼しい部屋でコンプティーク。コンプティークならドラゴンジム。ドラゴンジムは情報ページのホームラン王です。いくで!!

♥のーてんきインタビュー

清水香織

撮影／林久平

ケチャップが怖い！お兄ちゃんなんてデーッキレーだっ!!

──香織ちゃんは東大アイドルコンテストの出身でしょ？

「そうです」

──最初からグランプリねらってた？

「いいえ、応募したのは友だちのつき合いだし芸能人になるつもりなんてありませんでした」

──何になりたかったの？

「高校を卒業したら、社会体育福祉の専門学校に行くつもりでした」

──なんだ？　そのガッコ？

「体育の先生と養護の資格が 取れて、そーゆーお仕事したかったんです」

──世のため人のためのお仕事なんだ。いや若いのにエラいなあ。

「安定してるでしょ？」

──うん。しかし、わりと地味な性格だね？

「若者らしいコトが嫌い。ディスコとか海とか六本木とか。家にいるのが好き」

──家にいて何してんの？

「おせんたくや布団干し」

──原宿にショッピングなんて行かないの？

「ダイエーは行きます。おしぼりウェッティやはみがき粉やティッシュペーパーが5つ入ってるのをまとめて買うから、すぐ7000円くらいになっちゃう」

──……へえ。ほかに嫌いなモノある？

「ケチャップ!!」

──へっ……あのケチャップ？

「そう、そのケチャップ！」

──そりゃまたどーして？　おいしいのに。

「とにかく大っ嫌いなんです」

──幼い頃につらい思いでもしたの？

「小学生の時に家に帰ろうと思ったら、前にお兄ちゃんが歩いてて『お兄ちゃ〜んっ！』って呼んで走ってったら、いきなりうずくまって真っ赤なモノを吐いているんです」

──えっ、お兄さんいまどき結核なの？

「私もそう思って『どうしたの』ってオロオロしてたら、お兄ちゃんがスクッと立ち上がってニッコリ笑ってケチャップのびん見せたんです」

──う〜ん、役者だのう。ところで香織ちゃん高校時代モテたでしょ？

「女子高だったからちーっとも」

──でも電車の中で声かけられたり、ラブレターもらったりしたんじゃない？

「私、徒歩通学でいつも裏門から入ってたからそんなイイ思いしてないんです。地味だな」(笑)

▲好きな男のコのタイプはしつこくなくて無神経じゃなくて、目のきれいな人。モッくんのような人がいいわ、なんてけっきょくはあなたもメンクイなのね

IDOL・DE・GOZARU
アイドルでござる！

くどくて嫌われるかもしれませんが、基本はアイドル、絶対厳守!!だって基本をおろそかにすると仕事がなくなるんです。気をつけてください。（山内元監督）

見えそーで見えないエラい技！

いやいや、まいりましたねえ。ホント優ちゃんて大胆なんだもん、テレビからもう目が離せません。えっ、何がって!? 決まってんでしょ「Newsにならない恋」のあのピッチリしたミニスカートの衣裳のことですよ。動くたんびにチラチラと見えそーで見えない、腕を上げるたんびに胸がチラリといきそーでいかないという、このニクイばかりのワザ！ んもーずるいんだから優ちゃんのいじわるっ!! というわけで、ただ今絶好調の

▲「Yū S GOODS」は全部英語。ハワユー

早見 優

ハワイ育ちの優ちゃんは、上智大外国語学科にめでたく合格。頭いいんだぜ。

山田パンダ氏強力ご推せん!!

▲横浜出身のしっとりお姉さん。シブイ！

尾高千恵

今月もあるぜ、後見人シリーズ。すっかりドラゴンジムの名物です。今回ご紹介の尾高千恵ちゃんの後見人（プロデューサー）は、なんとあの山田パンダさんだというのでみなさんびっくり。かつてかぐや姫で活躍し、パンダフルハウスという純粋フォークグループを経て、先ごろはＳＡＬＬＹの後見人をしていたパンダさん。30代の人なら涙流してなつかしむことまちがいなし！ の大人物(笑)。しかし、アイドル千恵ちゃんの後見人とゆーのはどう考えてもそぐわない気がする。それだけに何か胸がさざめくのは事実なのさ、フフ。

女優で詩人、由貴讃歌

▲新曲「青空のかけら」も明るいけどシュールだ

斉藤由貴

斉藤由貴は、アイドルというより女優であり詩人だと思う。「暮らしの中に、夏が溶けてゆく」のカルピスのＣＭは、たぶん由貴ちゃんも好きな漫画家・高野文子の世界である。現実と幻想、正常と狂気の間をあぶないバランスで歩く。今の若い女の子で、あんなシュールな世界を出せるのは斉藤由貴ただ１人ではないだろうか……というよーについ評論をやってみたくなったりして、ハハ。由貴ちゃんはこのあと、来年6月から始まるミュージカル「レ・ミゼラブル」のレッスンに入ります。

やっぱり、やっぱり伊代ちゃんね

「やっぱり伊代ちゃん」という秋元康大先生作のダサナウコピーをひっさげて、全国縦断コンサートを無事終了したのはもちろん伊代ちゃん。大学も卒業して、社会人としてのスタートをきったわけだけど、やっぱりかわいいものはかわいい。年齢が上がってきたからといっていきなりロックしちゃう人とか本格派宣言しちゃう人もいるが、伊代ちゃんの場合一生キャイキャイしててくれそーでいい。そういう意味では見ていて確かな手ごたえがあるのよね。でもっておひさしぶりの新曲「信じかたを教えて」は、やや「ビリーヴ」に近く、たしかなヒットの手ごたえがあり。

▲パーティーではしゃぐのはワタイです

松本伊代

ああ暑い。でもこんな残暑だって幸や奈保子や奈美の新曲があればガマンできるのさ。今月のこんだけＤＩＳＫはこのお三方。

六本木十時軍／杉浦幸

「ヤヌスの鏡」の再放送観てて思ったんだけど、やっぱ杉浦幸ってフツーじゃねえぞ。笑っても完全に目がすわってるなんて、めずらしいタイプのアイドルじゃない？ この曲はそーいった本質をするどくついて、すっかり不良娘。ジャケットもガンとばしている。

◀言ってんじゃねーよ！という檄をとばされそうなスゴミがある

刹那(せつな)の夏／河合奈保子

◀なんだかんだ言っても最近のナオコちゃんはヤセてきれいになった

あのねえとってもいいきょくだとおもうんだけどねえナオコちゃんのいめーじにあわないとおもうの。だって歌詞カード見ると難しい漢字がいっぱい並んでるんですよね。奈保子ちゃんてちょっと漢字と縁がなさそうなとこが魅力だったじゃん、無理があるよなー。

負けないで…片想い／島田奈美

このコを見てるとどうしても伊藤麻衣子を思い出してしまうんです、あたしゃ。どこがどうとは言えないけど、しいてあげればロマンチストな優等生的言葉の飛び交う詞と、純粋そーな瞳というところでしょうかね。青春は美しい。青春は恋だ愛だ青空だ放課後!!

◀バス通学の似合いそーな正統派美少女。もうすぐアルバムも出るよ

チョンマゲが似合う真樹ちゃん!?

▲涼しげな目が魅力的。応募お待ちしてまーす

江戸真樹

「I LOVE あのコ・夏のMaki」でデビューを飾った江戸真樹ちゃんは、見ていただければわかるように、たいっへんなかわいいコ。でもね、もしかしてこのコって顔に似合わず3のセンをねらってるのかもしれない、とわれわれに思わせるモノがひとつ。それはキャッチコピー。「かわいい江戸時代(ウフッ!)がやってくる!」って、はたしてこれはどういう意味があるんだろー。こうゆうの見ると、本人ももしかして逆立ちしてTV観るのが趣味とかいっちゃうコかなあと思わざるをえないじゃん。ここでいきなりプレゼント。早見優と真樹のステッカーを各10名様。早い者勝ちだ!

そろそろ納得しなさい

なんでそんなに似てるの? ねえ、双子じゃないのお? と、ポピンズのエミちゃんとエミコちゃん(まぎらーしーぜ)は、デビュー以来何度も同じ質問を受け、いささかうんざりしている今日この頃ではないかと思う。

でも、いくら顔がそっくりだからといって、同じヘアスタイルに同じ衣裳っつ一冗談みたいなことやるってのが、さすが吉本興業!! だよね。ここに麻生麻美子&キャプテンの北沢清子を入れたら、ほとんど3人見分けがつかないもの、関係ないけど同じことばっか聞くマスコミもマスコミだけど、考えてみりゃ吉本も吉本。どっちもどっちだなということで、めでたく解決がつきました。ジャン!!

▲新曲は「くちびる½」。アップテンポのかわいい曲です

ポピンズ

インド人もビックリ! 美奈子19歳

7月31日に六本木のディスコ「AREA」(ヒュー、イカしてるぜ)で美奈子ちゃんの19歳のバースディ・パーティがありました。ロンドン帰りの美奈子ちゃんはルンルンして、新曲「HELP」をシャボン玉の中で歌っていた。白いドレス(もちろんおヘソが出てた)に身を包んだ美奈子しゃんはと一っても色が黒くてオドロキ、モモノキ、ポール牧(?)! バハマで写真集の撮影があったからでしょう。バンドのメンバーから「MINAKO」ってネーム入りのギターをもらって喜んでたけど、その道のギターだった。ヘビメタになんかならないでねっ♡

▲ディスコの店員さんはみーんな同じ顔!

本田美奈子

♪みなよのなーは仲良しのなー♪

♪みなよのみーはみんなのみー みなよのなーはみんなのなー……♪と、お元気にB面を埋めていた美奈代ちゃんも、あれからずいぶん急激に成長してソロデビュー! おニャン子ジンクスにのっかって初登場1位を飾っのは知ってるよね。思うんだけど、美奈代ちゃんてどこかその他のおニャン子と違う顔じゃない? なんかひとりだけやけに美型というか何というか、例えばファッション雑誌のモデル、みたいな感じ。ソロになってもちっとも"元おニャン子"の影を引きずりそーにない唯一のおニャン子だと思う。デーモン小暮が「あいつは感じ悪い」と言ってるそーだが、美奈代の審美眼に耐えられないデーモンが悪い! てなわけで気にせず応援してあげよーね!!

▲おニャン子クラブ最後の大物!!

渡辺美奈代

近ごろの若いアイドル 第3回 梶本学

斉藤由貴/ツッパリとマヌケの落差!!

近ごろの若いアイドルは昔とくらべて歌がうまくなったかどうか? そんなことをたまに考えたりする今日このごろなのである。

いわゆる歌唱力と呼ばれているものについては、昔と今、どちらがどうと断言できないでいる。んが、しかし、表現力という点においては、格段の向上を感じるのである。

やはり70年代、とくに前半のアイドルたちには、それまでの、歌手=歌のうまい人という観念がかなりの強さで存在していたために、たまたま歌唱力のない子は、とにかく歌をうまく歌おううまく歌おうと必死になっていた。

結果的に、そのうまく歌おうとしているぶんだけ、歌がへたなことを強調するだけにすぎなかった。それのみならず、魅力的な部分をもケズっていってしまったような気さえしたのである。

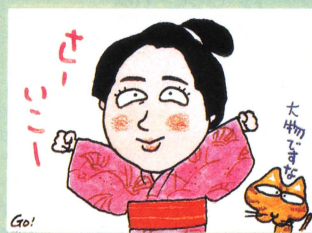
ところが、今はちがう。みんな、ノド自慢を待っているのではないことをしっかりとわかっている。歌唱力よりも表現力へ向っている。アイドルというスタイルを通して、どこまで自分を表現できるかで勝負している。

斉藤由貴は、そんな現代のアイドルの代表格的存在である。NHK「はね駒」でいちやく、お茶の間のアイドルになってしまったが、彼女はかならずしも女優的な演技力がズバ抜けているわけではない。「スケバン刑事」のときも「父からの贈り物」のときもそうだった。最大の魅力は、表情の変化にある。

つっぱっているときの顔と、思いっきりマヌケに見える笑顔との落差だ。前者を演技的な表情だとすれば、後者は彼女が本来持っている表情ではないだろうか。その落差に接するだびに、フィクションとノンフィクションを行き来する斉藤由貴を感じてしまう。落差があるかぎり、彼女はだいじょうぶだろう。

歌も決してうまいわけではない。でも、すべて自分のものにしてしまう表現力は尋常じゃない。歌唱力も演技力もあまりつける必要のない大人のアイドルとしてやっていけると思う。

イラスト/中野豪

ANIME・DE・GONSU

アニメでごんす!

残暑御見舞、申し上げます。やっぱり晩夏は台風に限るね。暴風雨のまっただ中ローソクの火なんか灯して、アニメを見るのが、いちばんでごんす!

MOVIE

ダーティペア・バツ&テリー

DIRTY PAIR

87年3月松竹邦画系公開

ペアとコンビが大活躍!!

『ダーティペア』と『バツ&テリー』が劇場アニメになるよ。『ダーティペア』は、SF作家・高千穂遙原作(早川書房刊)で、すでに去年放映されたTVアニメ・シリーズやOAV(2万本を売ったんだって)で人気を集めた作品。御存知ユリとケイが、セクシーなコスチュームを身につけ、宇宙の悪者相手に大暴れする痛快アニメが、またまた劇場版でどれくらいスケールが大きくなるかが見どころだね。今回は企画コーディネーターという形で、高千穂遙(「スタジオぬえ」の元社長でもある。)が参画し、スタッフ陣の構成を配慮したということだから、原作者による劇場版のイメージ通りの完成が期待できそうだ。監督は「アイシティ」を手がけたばかりの真下耕一。作画監督はTVシリーズと同じく土器手司。メカニック・デザインが「スタジオぬえ」という配置だ。「メカ・デザインはすべて変えます。小説化はしませんよ」とは記者会見での高千穂氏の弁。

『バツ&テリー』は、初のアニメ化ということで、"日本サンライズが満を持して送り出す新鋭大型監督"アミノテツローが采をふるう。原作は大島やすいちで「週刊少年マガジン」に82年から連載中の人気漫画。すでに単行本17巻は通算800万部売れたという。バツとテリーという高校生のスーパーコンビがケンカはもちろんスポーツにナンパとなんでもやれちゃうやつら。「映画『明日に向って撃て』のイメージがあった」と大島氏。

アニメーション・ディレクターに「銀河鉄道パイファム」の芦田豊雄、脚本に「吸血鬼ハンターD」の平野靖士。期待してよーね。

◀御存じ、ユリ(右)とケイ(左)。2人とも19歳、A型!

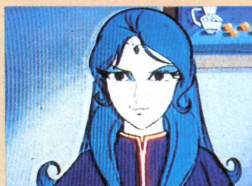
▲休暇がとれると思いきや、またまた新しいお仕事が舞いこんだ

原作/高千穂遙 監督/真下耕一 脚本/星山博之 作画監督/土器手司 Mデザイン/スタジオぬえ

◀バツ(右)は、本名抜刀軍。テリー(左)は、本名・一文字輝。2人とも海峰高校1年A組

◀暴走族「愛狂」のマスコットガール・アンをめぐって大騒動!

原作/大島やすいち 監督/アミノテツロー アニメD/芦田豊雄 脚本/平野靖士 演出/加瀬充子

●第3回● 2次元界のキラキラ♥ギャルズ 文/富沢雅彦

魔女っ子メグちゃん
ノン(つかせのりこ)

クールな美人はブルーの下着♡

今回登場ねがいましたのは、「魔女っ子メグちゃん」からメグのライバル役のノンちゃんでございます。魔界の女王候補として人間の世界にやってきたこの2人、おてんば少女のメグに対してクールな知性派のノンと、あらゆる点で対照的。なにかといえばすぐに張りあうメグとノンではありますが、ノンを悪地悪キャラとはしなかった(むしろメグのピンチを救ったりする)点ではスタッフに敬意を表したいものです。その点が、例えば「花の子ルンルン」のアンチ・ヒロイン・トゲニシアなどがいくらがんばってもノンの魅力に勝てないゆえんと申せましょう。

さて——そのように、クールで大人っぽいのが魅力と設定されたこのノンの下着の色は、ごらんのように髪やコスチュームとコーディネイトされた、ブルーなのであります。これはちょいと画期的なことで、メインキャラで白以外の下着を見せたのはもしかしたらノンが史上最初と言えるかも知れないのです(ちなみにメグちゃんは白一色)。メグとあらゆる点で対照的になるように設定したなかで、下着の色までブルーに決めて、しかも時折それをかいま見せてくれるスタッフはエライ!と旗を振ってあげたいものです。

「くりいむレモン」のPART7「MAKO・セクシーシンフォニー」の女の子たちの着換えシーンを見て、某編集部の女性たちは「あんなに白ばっかりじゃないわよねェ」と感想をもらしていましたが、アニメの場合、白の下着にこだわらざるを得ない理由というものがあって、それはつまり色モノのブラジャー&パンティだと、水着に見えてしまうのですねー。その点、ノンのブルーに統一したコスチュームでのパンチラはかなりポイントが高いと言えるでしょう。

時に昭和49年、山口百恵が「ひと夏の経験」を歌っていた頃、「メグ」の主題歌も♪二つの胸のふくらみは…という大胆なものでした。ノンのブルーの下着もふくめて、この「メグ」という作品は後の美少女アニメの魁と呼べる存在でした。

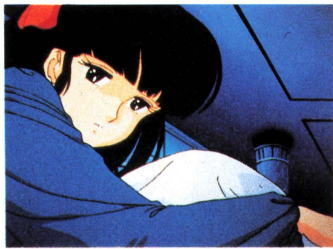
▲メグの魔法でスカートをまくられるノン。「素晴らしい気球旅行」より

▲くるっと身を回転させて消えるノン。スカートがひるがえってチラリ

OAV

うる星やつら・了子の9月のお茶会

55分　ポニー　7800円「ザ・面堂兄妹」「火消しママ参上」「そして誰もいなくなった」などの名場面登場

このアニメは、昨年9月のうる星やつらファンクラブの大会で上映され、その後限定通信販売されたもの。了子がラムたちを招待してお茶会をひらき、それぞれの昔の話を楽しむという構成で、ＴＶシリーズの名場面がタイミングよく、つぎつぎと登場する。いまだにＴＶ放映が終了したことが信じられないファンには、涙もんのビデオだ。

OAV

マジカルエミ・蟬時雨（せみしぐれ）

45分＋ＴＶ編集カット15分　エモーション　9800分　監督・演出・絵コンテ／安濃高志　作画監督／岸義之

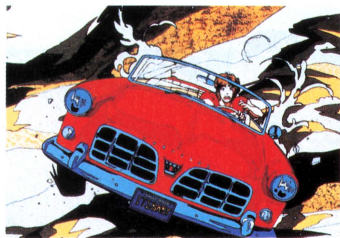
ビスタサイズでおくるエミの完ペキなオリジナルアニメ。内容はＴＶで描かれなかったエミのサイドストーリーで、時期的には第9話〜第13話に当たる。これといった事件はなにも起こらなくて、エミというより、ふつうの少女、香月舞の日常がたんたんと描かれている。はなやかにマジックをやるエミにもまして、ゆかた姿でぼんやり線香花火をする舞がなかなかいい。

OAV

カリフォルニアクライシス

45分　松竹　9800円　シナリオ・絵コンテ・監督／西久保瑞穂　作監・キャラデザイン／奥田万つ里

光と影を強調したイラスト風の映像。アメ車によるハデなカーチェイス。ファンキーなノリの音楽。ごきげんなアメリカンドリームにひたれるアニメが登場した。ストーリーを追って楽しむだけじゃなく、ＢＧＶとして楽しむこともできる。歌を歌っているのは、ＭＩＨＯというちょっとアダルトなふんい気の女性歌手。

OAV

エリア88ACTⅢ

96分　キング　14800円　監督／鳥海永行　脚本／酒井あきよし　声優／塩沢兼人、志垣太郎、富山敬ほか

日本人の青年が、中東で外人部隊のパイロットとして戦争に参加するっていう設定の『エリア88』。原作の人気に支えられて、アニメの方も第3弾が出た。この「ＡＣＴⅢ」は、ストーリー、映像とも、シリーズ中で最高の出来だ。“悩める主人公”風間真をはじめとする登場人物の心理描写、迫力いっぱいのドッグファイト（空中戦）など、かなりヘビーな感覚のアニメになっている。

MOVIE

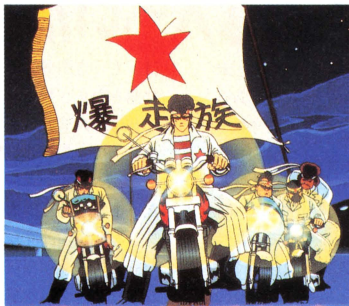
11人いる

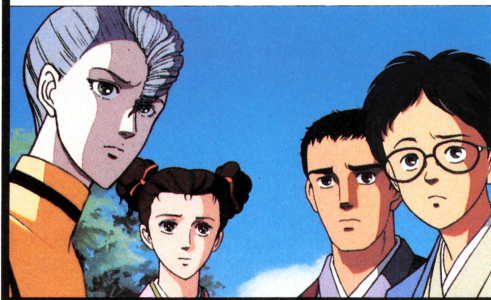
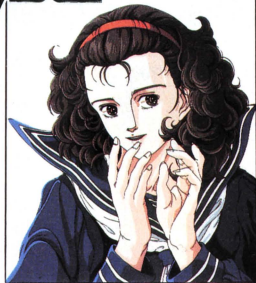
萩尾望都に思い入れしてるファンにとって、「11人いる」のアニメ化は事件だ。テーマ、基本設定は原作にそうということで、11人のキャラクターも、原作のイメージをかなり忠実に伝えている。あとはスタッフたちのセンスが決め手。宇宙船を舞台に、それぞれ異なった惑星からやってきた11人がくりひろげる物語が、スクリーンでどう描かれるか楽しみだ。

今秋全国東宝系劇場公開　製作／キティ・フィルム　監督／山崎哲＆冨永恒雄　キャラ／杉野昭夫ほか

OAV

湘南爆走族

55分　東映　12800円　監督／西沢信孝　作監／西條隆司　美監／坂本信人　原作／吉田聡（「少年ＫＩＮＧ」）

バイクに乗らせりゃサーカスまがいのテクニック、ケンカやらせりゃメチャンコ強く、刺しゅうやらせりゃ女の子顔負け!? “湘爆”の人気の秘密は、この主人公、江口洋助の男っ気があってヒョーキンなキャラにある。アニメでは、江口の声、そして主題歌を元横浜銀蝿の“翔”が担当して、ビシッとキメてくれてる。巻末に、一般公募した200名のファンが写真出演するのもすごい。きみの友だちが写ってるかもしれないぜ。

IROIRO・ZAMASU

いろいろざます！

台風で暴風雨の中、本屋に行ってみるのもいいぞ。決死覚悟で本を買い、家にに帰ってローソクの火で読む。やっぱ残暑はこれに限るざます！

BOOKS アイドル40年

▲『アイドル40年PART 6』近映文庫 600円 PART1〜6までそれぞれ600円

▲先ごろ、ヌード騒動があった林寛子さん

▲恋人・広岡瞬がホモ!?騒動の石野真子さん

▲"1億人の妹"だった大場久美子さん

いたいた、あんな人もいた

ほんとにまぁ、時の経つのは早いもので、未来に向けてますます加速しているきらいがある。上の4人のお嬢さまがたを見てくだせえ。それぞれ一時は、文字どおりアイドルそのものであった方々。その余波(？)で、今でもやたら週刊誌などに出ておわせられる。不可触のアイドルは、時間を経て風化するとスキャンダルやらで、聖性をはぎとられるのが世の常なんですな。そうでなきゃ原節子みたくマスコミと絶縁した"その後"を送らざるを得ないんでしょう。で、この近代映画社の『アイドル40年』(PART1〜6)は、もう走馬燈のようにそんなひとりひとりの物語を夢見させてくれるわけです。

昔は"スター"というと映画の世界であったらしくて、PART1〜3までは完全にそう。昭和20〜40年代のスターといえば、やっぱり原節子あたりから始まって、吉永小百合、浜田光夫、石原裕次郎ぐらいまでをカバーしている。

PART4からが昭和40年代になって、文字どおりアイドルが誕生し、映画からTV主流に移行していく様も、よーくわかるのだ。

オールカラーの文中のところどころには、各アイドルのエピソードなんかも入ってて、これがかなり年配のライターの文章でエグイ。

しっかし、意外なことに、今のアイドルに妙に似てたりする人がいるのよね。酒井和歌子が原田知世に似てたり(ホントだってばー)、フォーリーブスのうちの3人がシブがき隊だったり、南沙織が早見優だったりとかさ。ひどいのになると、ずうとるびがチェッカーズとか（ギャハッ)、天地真理が菊池桃子とか（いくらなんでもヒドイ！)。でもそんなことを考えたりするのもこの本の読みかたではある。ブスが美人になったり、美人がブスになったりの作品集としての価値もあったりする。いろいろと研究してみようね。

全日本オナペットTOP40会長・吊端撃彦(つるはしげきひこ)の「オナニー放談」

◀「蜃気楼」の麻生澪。18歳のくせに色っぺーな。チクショー!! 好きよ♡

暑い夏、ビデオを買って涼しいサイフ

高校球児が甲子園で汗を流し、プロ野球選手がグラウンドでやる気のないスイングをしている時、一体君らは何をしていただろうか。私、吊端撃彦はふとこの夏を振り返ってみると、結局いつもと同じオナニーばかりしていたことに気づくのだった。……空しい。

さて今月のチャートだ。2ヵ月間ブッチギリでトップだった秋元ともみがついに2位に後退という大異変が起きた。かわって1位の座をうばったのが「蜃気楼」(宇宙企画）で全国青少年の精液をしぼりつくしているとゆー評判の麻生澪。デビュー作はレズものでパッとしなかったが、ここへきてグーンと株が上昇している。

秋元ともみがかわいこちゃんタイプだったのに比べ、澪ちゃんは一見よいとこのお嬢さまふう。上品なルックスと小ぶりながら感度のよさそーなバストはまさにゴックンもの。ともみちゃんもまだまだ捨てたもんじゃないが、ま、オナペットとはそーゆうもんだと思ってガマンしてほしい。

3位は永井陽子。トップにたどりつきそうでいつもイケナイが、熱狂的というか狂信的なファンが多くいるのでしばらくは安泰。

4位以下はとりあえずチャートを見てもらうとして、ここで注目したいのは9位に再登場、ほんっとひさしぶりに出た早川愛美。スレンダーというよりはほとんどペチャパイの世界だけど、愛くるしい笑顔と少女っぽさを残したヒップラインはもう芸術に近いぞ。「ヒロイン愛美・パートII」(宇宙企画）は、夏バテしそうなぐらいこきまくれる。お買い得。

◀風俗ギャルからいちやくアイドルへ。かわいこちゃんの成り上がり・早川愛美だ

だいたいビデオは高価なものだから、1本買ったら30回はこかなければ元はとれないのだ。50回こければしめたもの。そのため良いビデオをよーく選びましょうね。

TOP10 GAL in video

1	麻生澪	1754P
2	秋元ともみ	1635P
3	永井陽子	1031P
4	舵川まり子	1002P
5	阿川いづみ	994P
6	菊池エリ	797P
7	朝倉美里	625P
8	大沢あゆみ	618P
9	早川愛美	488P
10	大友由香	398P

VIDEO & MOVIE

プルシアン・ブルーの肖像

2人の女のコを見逃すな！

夏休み映画『プルシアン・ブルーの肖像』は、けっこーな出来でしたが、注目したいのは観客層の違いね。ひとつはニューミュージックのりの安全地帯／玉置浩二ファン。これはわりにあたり前に予想されてた観客層で、まあ大部分を占めてます。で、もうひとつの秘められた客層をキミは知っているか？　そう、ご想像の通り、ヒロインの高橋かおりちゃんと磯崎亜紀子ちゃんめあてのロリコン（わっ、やな言葉）ファンなの。愛すべきやつらは、静かにあまりニヤニヤもせず観映し、こわばった表情でパンフレットを2部も3部も買い、走り去ったという。今度、この映画のメイキング版も出たってことで、彼女ら2人のプロフィールを紹介しよう。

◀「NOT MADE UP」ポニー　5800円

▲高橋かおりちゃん。すがすがしくかわいい

◀磯崎亜紀子ちゃん。CM出演も数多い

まず高橋かおりちゃん。昭和50年生まれの11歳。劇団ひまわり所属。「誘拐報道」「人生劇場」「櫂」などの映画に多数出演している大女優なのだ。磯崎亜紀子ちゃんは、昭和48年11月8日生まれの中1。花王ビオレのCMに出てるよ。

BOOK

セピア色の少女たち

はるか遠くの少女たちに想いをはせる

先月号の「消えた美少女を追って……」をひきつぐ形で、この御本を紹介いたします。本書は、1900年代初期、第二次世界大戦直前までのフランス、英国を中心とする絵葉書を集めたもの。すべて少女がモチーフになっていて、熱気球に乗った少女、草むらで遊ぶ少女、自動車に乗った少女、などなど、「不思議の国のアリス」のような女のコの絵ハガキだ。

いずれも写真そのものは、モノクロームだけで、多くは手で彩色されていて、絵画っぽい。でも絵とはまた違う独特のニュアンスもかもしだしてて、なんとも味わい深いものがある。

どこの国でも、いつの時代でも、少女はかわいいものであり、それ以上に何かしら神秘的なものを持っていたりするのだが、それを今の少女記号にてらし合わせてみるとおもしろい。

▲1903年、フランスのもの。うすい青に着色された服のたてじまがキレイ

◀年代不明、フランスのもの。「シモーヌ・ブールより、マドモアゼル・アルシナールへ。『親愛なる接吻を贈ります…』」とある

FCM・BEST10

グラディウス、圧倒的に強し！　ですな。これはちょっと安定したものみたいです。それとツインビーもね。なぜかドルアーガが再浮上してます。「どうやらみんなドルアーガは最後までやってないんじゃないかな。感動的なエンディング・テーマやドラゴンの出る階の音楽。それと元はドルアーガの音楽だったというイシター、サッカバスのテーマとすっげえいい！が山ほどあるんだけどなァ」とは東京都の風来坊のおたよりだ。島根県の小林弘は、FCMのコーナーを1ページでやれといってるぞ。あと、セガの音楽のレベルが格段上だという愛媛県の近田実の主張もあった。編集部でもいろいろ検討中である。おたよりと御絶讃文を待っておるぞ。

今回	前回	タイトル	点数
1	1	グラディウス	101
2	8	スーパーマリオII	70
3	2	ドラゴンクエスト	43
4	3	ゼルダの伝説	29
5	—	ドルアーガの塔	23
6	7	ツインビー	22
7	6	影の伝説	16
9	—	魔界村	14
9	9	グーニーズ	14
10	—	シティコネクション	10
次	—	スターソルジャー	7

DRAGON GYM

ONYANCO

▲吉沢あきえです。よろしくね

おニャン子エクスプレス
虫メガネで見てねッ♡♡♡

さあて、今月からかわいくも始まったおニャン子エクスプレス。9月号巻頭でもお知らせしたように、コンプティークはフジミックのパソコン通信サービス“EYE−NET”と共闘体制に入った。そのなかでも注目の「おニャン子クラブ」から、じめきりギリギリの情報を誌面でも伝えようというコーナーなのだ。日々刻々、コンピューターによって、おニャン子たちから提供されたとっておきのデータ。そんじゃ、いくよ。

《放課後ニャンニャン　8/22》
★“おこりんぼ坂間先生”は今成績表集めしてるの。おニャン子達の成績表をチェックしてるんだ。美奈代ちゃんがまだ提出してなくて、催促されてた。厳しい先生！

《放課後ニャンニャン　8/22》
★さて、ここで新曲情報です！　9/21、麻巳ちゃんのNEWシングル“メロディ”発売。先着20万名にオリジナルステッカー、オリジナルレーベル、ダブルカードのプレゼント。9/28には恵規ちゃんの卒業記念シングル“ハートのイグニション”発売。“スケバン刑事”の主題歌になるウワサあり！　先着15万名にオリジナルブックマークのプレゼント。それからビデオだけど、9/27に“おニャン子クラブｉｎＬＡ（仮題）”発売。8800円。予約特典はおニャン子ロゴスタンプです。

《放課後ニャンニャン　8/21》
★おニャン子は今、新潟に来ています。今朝、東京をたって、2回コンサートやって、泊まらずに東京へ帰るんだよ。ハードスケジュールだけどみんな頑張っています。

《放課後ニャンニャン　8/20》
★おニャン子達はきのう、福岡でのコンサートを無事終了して戻ってきた。おニャン子が九州でコンサートをするのは初めてのせいもあって、会場の盛り上がりもサイコー！　きのう帰りの飛行機で、春美ちゃんたら、スープを何杯も飲んでるの。機内のあのコンソメスープが大好きなんだって。美奈子ちゃんは、スチュワーデスさんが配ってくれるおやつのおせんべが大好き。本当は1人1袋なのに、いっぱいもらって大喜び！

《放課後ニャンニャン　8/20》
★福岡で、みんながお昼を食べた後に楽屋入りしたその子ちゃん。代りに博多ラーメンの出前をとってもらって大喜び。猫舌だからって、紙コップに移しながら食べるんだよ。その子ちゃん自身のコンサートも23日から始まります。

《放課後ニャンニャン　8/19》
★ハーイ！おニャン子は今、福岡に来ています。きょう3時から福岡国際センターでコンサートだよ。
★コンサートツアーでは移動でバスを使うことが多い。バスの中は疲れて眠っちゃっているおニャン子もいるけど、おしゃべりしたり歌ったりして元気なおニャン子もいる。睦美ちゃんが「ねえ、秋絵ちゃん、しりとりしよう」と言っていきなり「きりん！」。周りは大爆笑。「ん」じゃしりとりはできないって。そのしりとりは最初からそんな感じでスタートしたけど、秋絵ちゃんが「テレビ」って言った後、睦美ちゃん「ビリビリ」だって！　何だか大ボケのしりとり。
★9/10、恵利ちゃんの2ndアルバム“E−AREA”発売。予約特典はA全ポスターだよ。

《放課後ニャンニャン　8/15》
★きのうのタニャンから“ノーブルレッドの瞬間”歌うさゆりちゃんのスカート短くなったでしょう。「長いのはさゆりらしくない」という意見で短くしたそうです。やっぱりカッコイイ足が見えたほうアクティブなさゆりちゃんらしいかな？　歌ってるときのメイクはおしろいも口紅もモチ、カネボウ化粧品。衣装はノーマ・カマリ。大人っぽくなっちゃったけど、「性別当てクイズ」の出演者3〜4歳の子供達と裏で一緒になって遊んじゃったりしているノダ。

《放課後ニャンニャン　8/15》
★本日のタニャンは実はＶＴＲ。きのう本番終了後撮りました。何しろ、今日は広島でコンサート。おニャン子達は今朝早く羽田を出発して、もう広島にいるんだよ。ただ今、コンサートのまっ最中！

●この秋公開の角川映画『オディプスの刃』（東宝配給）は、赤江瀑原作のミステリーロマン。うーん酔わせる映画だぜ。

MINICAR SPECIAL

ミニカーマニアになる法 その10

〈テスタロッサ庵跡〉

感動の最終回!!

アレレッという間にこのコーナーもはや最終回。ある時は帝王、ある時はエンペラー、そしてある時はハニワといわれたこの私も、10カ月間の布教活動を終えて、ふたたび山にこもる時が近づいたようだ。おっと、その前に行かなきゃいけない所があった。夏期ワンダーランド・マーケットが開かれてる川崎市民プラザだ。

▲見よ、この人間の多さを。地方から来た人もいっぱいいた

このワンダーランド〜は、年に2回、夏と冬に行なわれるオモチャのノミの市。ミニカーを中心に、プラモ、ブリキなどを展示即売するというものだ。各専門店、一流のマニアが所有しているモノを放出するので、思わぬ掘り出しものに出会うチャンスも多いわけ。と、説明してる間に会場に着いた。ん〜やはり遅かったか！10時の開場を30分すぎただけなのに、ホールは人の山。もう、かなり売れちゃってるだろうな。私としたことが、マニアのパワーを見くびっていたようだ。それでもめげずに、１台も見落しすまいと、人の波をかきわけて会場を見て回るぞ。ミニカーとの“運命的な出会い”を求めて胸トキメク時間を過ごしながら、会場に集まった人たちをよく眺めてみるのも、またおもしろい。幼な子から老人までが入りみだれて、そこには異様な空間が作られている。この中では、ただミニカーが好きというだけで、年の差なんて意味ないのだ。まさに、ワンダーランドという呼び名がぴったり。銀行員風のお父さんも、サーファーっぽいお兄さんも、みんな少年の目をして、ミニカーを手にとって眺めているのであった。マニアって、いくつになっても純心なんだな〜とつくづく感じた私でありました。

◀ブリキのおもちゃを一心に眺める幼児。将来がとても楽しみ？

▶子供も大人も、選ぶ時は真剣そのもの。自分の世界に入りこんでる

▶量的にいちばん多かったのはやはりトミカ。何倍、何十倍とプレミアがついてるのもある

撮影／堀内秀昭

考えてみれば、まだまだミニカーについて書き残したことは多い。60年代の黄金時代から、花火のようなスーパーカーブームを経てきた波乱に満ちたミニカーの歴史。有名ブランド、専門店の紹介。そしてミニカーにまつわるよもやま話など。ここで、長島茂雄風にひとこと言わせてくれ。「ミニカーは永遠に不滅です！」では、全国１千万のミニカーマニア予備軍の諸君、さらばだ。いつの日かまた会おう。

◀はるばるイタリアから売りにきたプロマニアの夫婦。モノは万単位の高価品

▲今は亡きディンキートーイのシトロエン大統領専用車。芸術品！

●ルイジ・コラーニのチョロQに浮気してしまった今日このごろです。熱烈投稿はひき続き募集するから、ミニカーのほしい人はがんばってね

VIDEO

クレージー印の元気が出るビデオ

◀「怪盗ジバコ」（S42年）立川談志、左ト全、青島幸男、藤田まことらも出演

♪どうせこの世はホンダラッタホイホイ、だからみんなでホンダラッタホイホイ♪ってなことで、このホンダラ行進曲を、高度成長期まっただなかの日本で大ヒットさせたクレージー・キャッツは、やはりただものではない。なかでも60年代に、元祖・所ジョージしてた「日本一のホラ吹き男」植木等のインパクトは相当なもの。両手、両足をふりあげる独特のポーズで、すいすいと走る姿や、ノーテンキのきわみのようなバカ笑いを見れば、人生楽に乗り切れるじゃない、って気がしてくるもんだ。

そんな彼らのビデオが、最近、東宝からたて続けに発売されてる。「クレージー・キャッツＤＥＬＵＸＥ」（80分、12000円）は、大瀧詠一監修による、彼らの映画17編からのオムニバス版だ。

▶『クレージーだよ奇想天外』（103分、12800円）は、谷啓のトボケた味がいい

COMIC

ミーちゃん、妖怪する！

◀うにゃうにゃうにゃ。なにやら不気味な魔夜峰夫の妖怪

夏が過ぎてもまだまだ妖怪ブームは終りそうもない。若い作家もけっこう妖怪／怪物創造にがんばってはいるんだけど、どうもエイリアン流のものばかり。やっぱり妖怪というと、どうしても水木しげるってことになる。なわけで注目したいのが、魔夜峰央。いうまでもなく「パタリロ」「ラシャーヌ」で有名な御仁なのだが、もともと怪奇／妖怪ものもなさるおかたなのであった。パタリロだって妖怪といえば妖怪だもんね（？）。

「妖怪始末人トラウマ」を『少年ジェッツ』に連載中でもあるし、ってことでドーンとまとめられたのがこの本。日本の妖怪もの９本でしんみーりとミステリアスに、「魔夜峰央の妖怪学雑感」では、妖怪が真実存在するという自説をパタリロ相手に精神有機体論的に述べてみたりしている。

▶魔夜峰央『魔夜峰央の妖怪缶詰』白泉社　980円　たっぷり入っている

ファミコンソフトを売りたい人

必ず5本以上(ただし全部ちがうソフト)まとめて送ってください。尚、買取値段は左下の表のとおりです。(買取値段は毎月変わりますので気をつけて下さい。)

ファミコンソフトを交換したい人

買取値段の合計が3,400円分以上の中古ソフトと、新品ソフト1本(どれでもOK、但し発売されているもの。)交換します。新品ソフトは必ず第3希望のソフトまで書いて下さい。(第3希望まで書かれていないとソフトを送り返すことがあります。)

13,000円分の中古ソフトでディスク・システム
1,900円分の中古ソフトでディスク版新品ソフトと交換できます。

ディスクの納期は2〜3ヶ月かかる場合があります。あらかじめご了承下さい。詳しくはお電話でお問い合わせ下さい。

買取値段表

買取価格は毎月変ります(この買取値段は'86年10月5日までに発送されたものに限ります。)

買取価格 ¥1,900
高橋名人の冒険島
じゃじゃ丸君の大冒険
スーパースターフォースラビアス
ガンダム ホットスクランブル
キャッスルエクセレント
スーパーピットホール
ゴーストバスターズ
レイラ
テラクレスタ
がんばれゴエモン! からくり道中
キングスナイト
スカイキッド
ASO
ソロモンの鍵

買取価格 ¥1,800
バナナ
北斗の拳
六三四の剣
魔界村

買取価格 ¥1,700
ドラゴンクエスト

買取価格 ¥1,600
スーパーマリオブラザーズ

買取価格 ¥1,500
4人打ち麻雀

買取価格 ¥1,400
ゲゲゲの鬼太郎
東海道五十三次

買取価格 ¥1,300
フルキューレの冒険
スターソルジャー
マイティボンジャック
ポートピア連続殺人事件
本将棋
麻雀

買取価格 ¥1,200
バベルの塔
スクーン
サーカスチャーリー
スーパーチャイニーズ
テニス

買取価格 ¥1,100
アトランチスの謎
スパイvsスパイ
グーニーズ
ゴルフ
ベースボール
パチコン
オバケのQ太郎
チョップリフター

買取価格 ¥800
影の伝説
忍者ハットリ君
忍者じゃじゃ丸君
ソンソン
ペンギン君WARS
バイナリイランド
ルナーボール
ドアドア
けっきょく南極大冒険

買取価格 ¥600
ディグダグ2
タッグチームプロレスリング
シティコネクション
バーガータイム
ツインビー
サッカー
プーヤン
エレベーターアクション
おにゃんこTOWN
五目ならべ
ギャラガ
スペースインベーダー

買取価格 ¥500
アイスクライマー
ビーウィング
グラディウス
バードウィーク
ハイドライドスペシャル
ジャイロダイン
ボンバーマン
レッキングクルー
10ヤードファイト
いっき
忍者くん

買取価格 ¥400
ディグダグ
マグマックス
カラテカ
スペランカー
ルート16ターボ
フラッピー
マリオブラザーズ
パックマン
マッピー
ピンボール

買取価格 ¥300
マクロス
アーガス
セクロス
バルトロン
ボコスカウォーズ
ロードファイター
ドルアーガの塔
スパルタンX
パックランド
スターフォース
チャレンジャー
バルーンファイト
ハイパースポーツ
ワープマン
ちゃっくんぽっぷ
フロントライン
ゼビウス
ナッツ&ミルク
ギャラクシアン
ポパイの英語遊び
ドンキーコングJrの算数遊び

買取価格 ¥200
キン肉マン
スカイデストロイヤー
ロードランナー
スターラスター
頭脳戦艦ガル
バトルシティ
ダウボーイ
マッハライダー
ヴォルガード2
1942
アストロロボササ
テグザー
ロットロット
F1レース
ゲイモス
フィールドコンバット
エグゼドエグゼス
アーバンチャンピオン
イーアルカンフー
ジッピーレース
チャンピオンシップロードランナー
フォーメーションZ
エクセリオン
ハイパーオリンピック
スーパーアラビアン
エキサイトバイク
デビルワールド
クルクルランド
ポパイ
ドンキーコング
ドンキーコングJr
ドンキーコング3
バンゲリングベイ

買取不可
ワイルドガンマン
ホーガンズアレイ
ダックハント

注意

▶中古ソフトはなるべく箱、説明書をつけて下さい。ただし箱、説明書なしでもかまいません。

▶ファミリーメイトにソフトを送るときの送料は、お客様が負担して下さい。ただし、ファミリーメイトから新品ソフト、現金を送るときの送料は、当社が負担いたします。

▶新作ソフト発売日以前にソフトが到着した場合は、発売日までお待ちいただく事になります。なるべく発売日をメーカーで確認してから送って下さい。〈届くまで10日〜14日ぐらいみて下さい〉

交換する場合の例	買取値段
●ベースボール	1,100円
●忍者ハットリ君	800円
●五目ならべ	600円
●グラディウス	500円
●ドンキーコング	200円
●エキサイトバイク	200円
	合計3,400円

➡ 新品のソフト 1本

※交換で中古ソフトが3,400円分にたりない場合、買取で中古ソフトが5本以上ない場合など、きまりをまもられていない時は、ソフトを送り返すか、現金を送ることがあります。ご注意下さい。

送り方
申込書の交換・買取どちらかに○をつけて、ソフトといっしょに宅急便か郵便で送って下さい。
※ソフトはなるべくじょうぶなダンボール箱などに入れてこわれない様注意して下さい。

送り先
〒101 東京都千代田区神田佐久間町4-6
東邦センタービル301
ファミリーメイト「ファミコンソフト係」

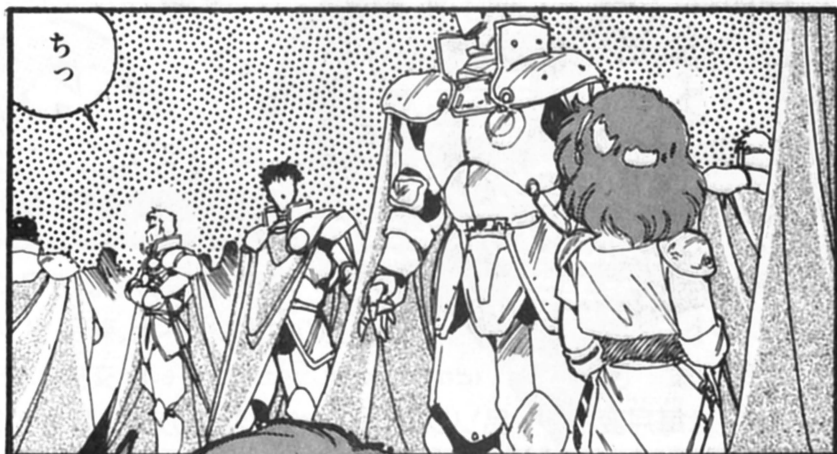
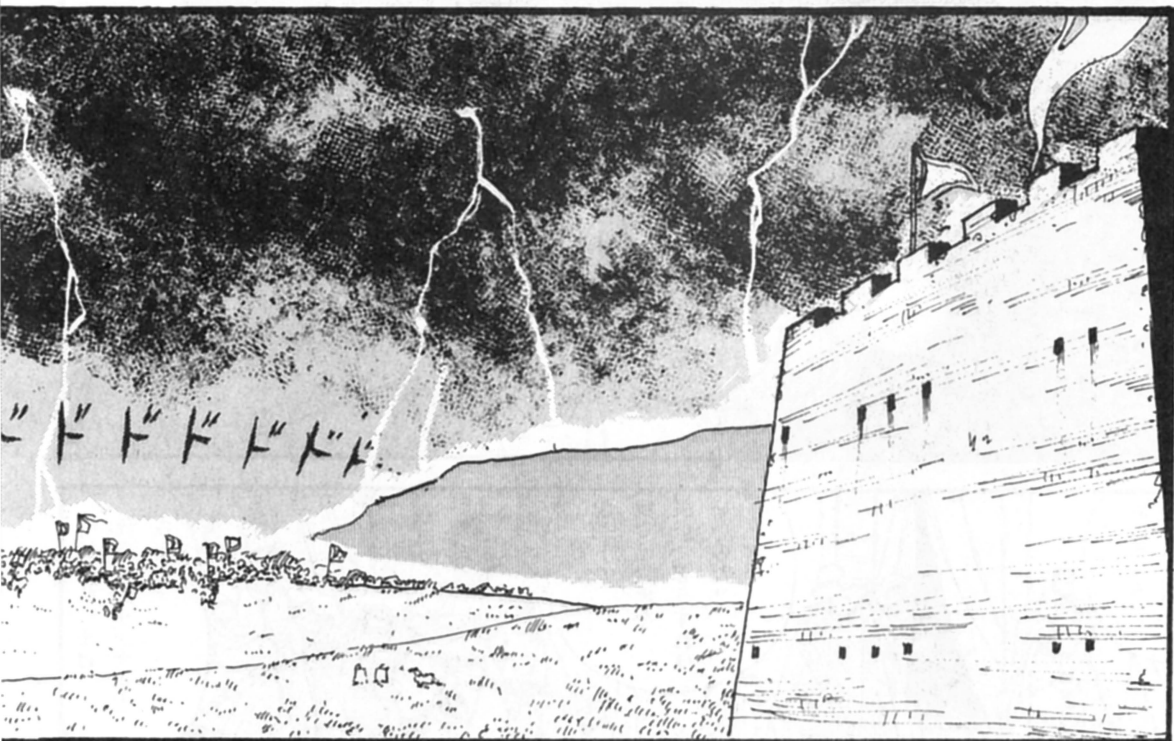
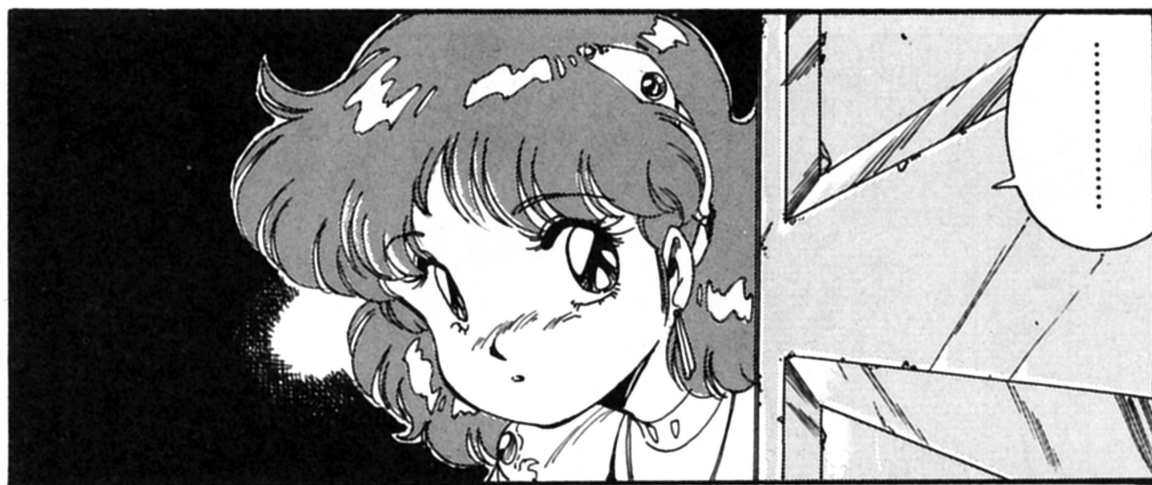
※申込書がない人は自分で作って下さい。自分で作った時はコンプティーク10月号と書いて下さい。

- - - キリトリ線 - - -

(コンプティーク10月号)

申込書	ふりがな 名前	年令 オ
買取・交換 〈どちらかに○をつける〉	住所(〒　　　)	
	電話番号	学校名
	交換したい新品ソフト(現金希望の人は書かないで下さい。)	
	●第1希望 メーカー ソフト名 / ●第2希望 メーカー ソフト名	●第3希望 メーカー ソフト名

FAM ファミリーメイト
〒101 東京都千代田区
神田佐久間町4-6
東邦センタービル301

情報テレホン:03-862-9190
問い合わせデスク▶03-862-9184　受付時間▶月〜土 PM5:00〜PM7:00

いじめられちゃったアドリン　かーわいいぞ！
う…！
ちっ
方々！
レイダル軍の
先峰隊が攻めて
来ましたぞ！
ザワッ
ドドド
第1部第9話・完　次号(10月8日発売)につづく!!

あ…もし…
オルセナ公は
どこですか？

そもそも
あの王の
わがまま娘が
気まぐれを
おこさなければ
こんなことには
…………

ドドドドドド

ゴロゴロゴロ
王都　アーヴィン
カーン
カーン
カーン
ドドー
…………
やれやれ　王は我身ばかりが大事とみえる
さよう！　我らは領地を失い　どうすればいいのだ？
あの王にも困ったものですな

トゥールの地に
真の平和をっ!!
オォーッ
オォーッ
オォーッ
オォーッ

ザ!!
ゴゴゴゴ
ゴゴ
ゴゴ…

オォーッ
オォーッ
レイダル!!
レイダル!!
オォーッ
レイダル!!
レイダル!!

ザ!!
ゴゴゴ
ゴゴ
ゴゴゴ…

我々が認めるのは
真に有効な力だ!!
オオーーッ

ゴゴゴゴゴゴ
ゴゴゴゴゴゴ
ザアァァァ…

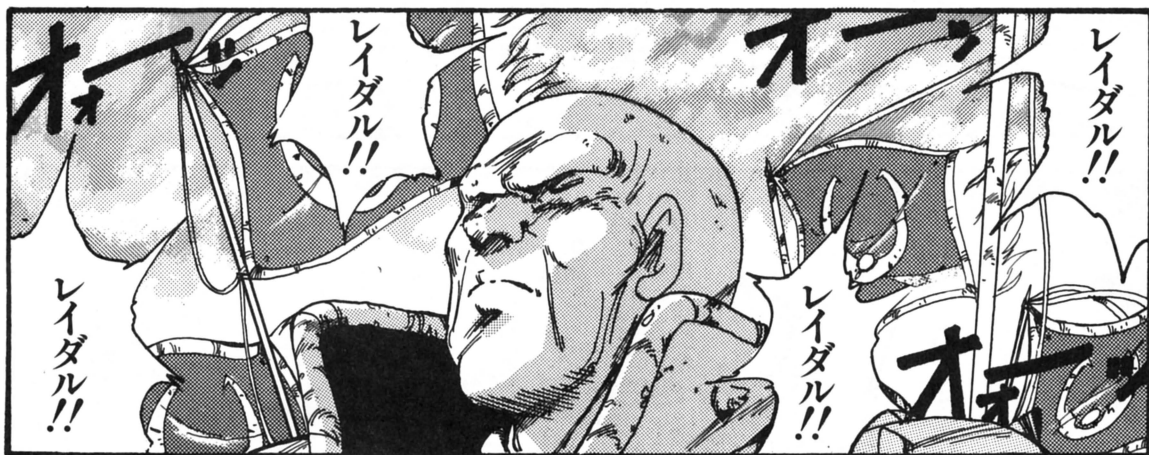
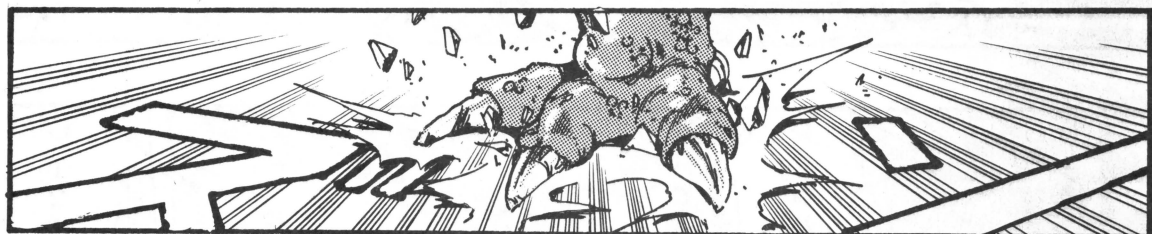
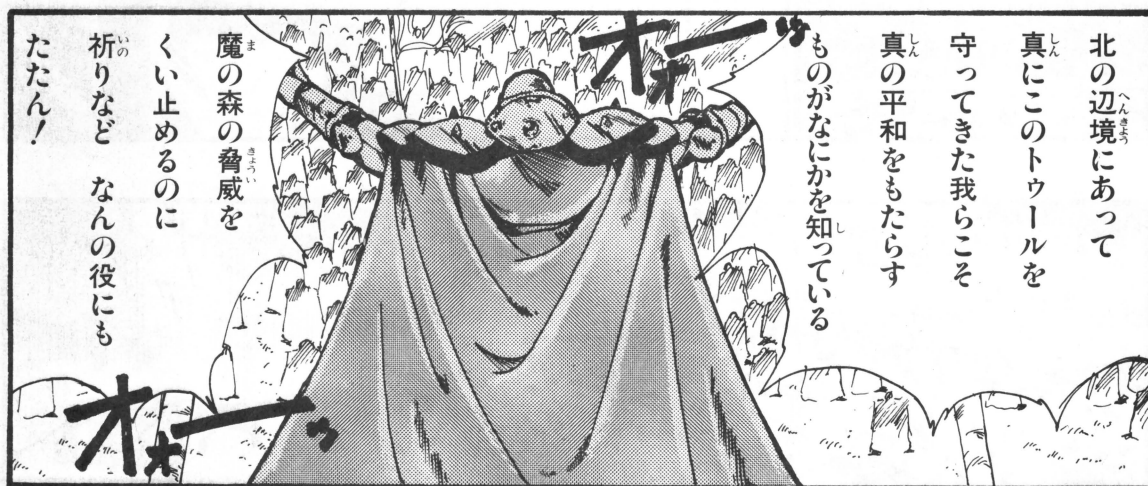
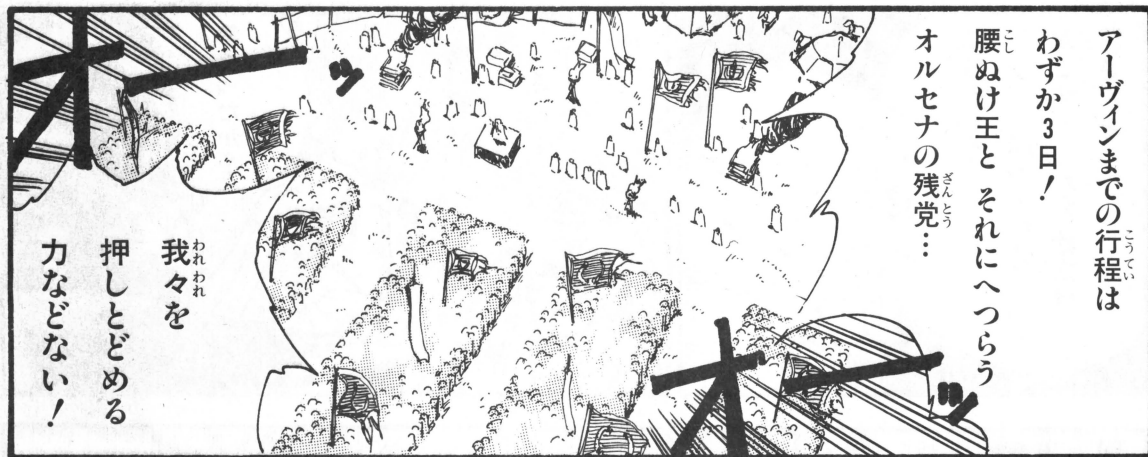
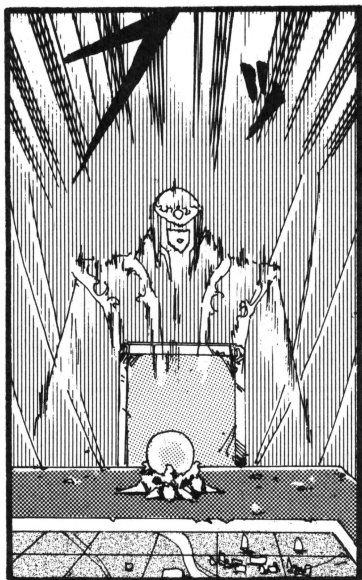
ギイイイ…
ズン
ズン
ズン
おおっ!!
あの狂暴な
タータラが
……!?

我らは真の理を
もたらさねば
ならぬ!

アーヴィンまでの行程は
わずか3日！
腰ぬけ王と　それにへつらう
オルセナの残党…
我々を
押しとどめる
力などない！

北の辺境にあって
真にこのトゥールを
守ってきた我らこそ
真の平和をもたらす
ものがなにかを知っている
魔の森の脅威を
くい止めるのに
祈りなど　なんの役にも
たたん！

ゴゴゴゴー
ゴゴゴゴゴゴ…

集まったか?
はっ
二日やろう
しかし 眠っているものを
おこすような不始末は
許さんぞ
バッ
ブッ
……………
ザァ
ズゴ……
いよいよ
決戦も間近!!
明日より 貴公らは
ゲラン ヘンケル
ルカサの三部隊に
分かれ 各々その
指揮下で
作戦を行なって
もらう!!

私は行きます！私がエルギーザを離れ　伯爵と盟約を結んだときはっきりと決めたはず！

エルギーザは私のものです！

王都攻略の手はずは　すべてととのっているはず……

スッ

カチャ

ちっ……
逃がしたか——

スズブズズブ
ブーン ブーン
ドクン
クックックッ グックッ……
な……なんと……!
ゴゴ
ゴゴゴゴゴゴ
なんだ?

クックックッ

ゴゴ
ズズズズ
クククク
クックックッ
お…　お前は
………
エイシルではないかっ!?
どういうことだっ
クックックッ…

ビ
ビ
ヒ
クックック……………
こーんなところに
隠れていたんだわ…
ねェ　ぼうや……
ゴゴウヴヴ
うぎゃああぁ…
！

巨大な憎悪が近づいてくる……
早く逃げ……

方法を言えエエ!!

この地を離れる
……………
ばかな!! ここは
聖フリッカ以来の
我らが聖地!
このトゥールの
信仰の地なのだ
そうか!!
なにか隠しておるな!!
言え!!
なにか方法が
あるはずだ!
きゃあああぁ…
はぁ
はぁ
はぁ
はぁ
もとはといえば
きさまらが
見いだした力!!
方法がある
はずだ!!

――……
ではこの暴動はアレス・ファランドゥの魔によるものなのか？
………

なにか手だてはないか？
私たちの祖先が百年かかってバンタの森深くに封じこめた禁断の力アレス・ファアラン・ドゥ…

なぜ　その禁忌に触れたのです!?あれは私たちの理解もおよばぬ力だったのですよ!!
………
逃げなさい…すぐにもここを離れなくては…

シュウウウ…
ゴォォ
ドドド
シュウウ
この地に混沌をもたらせェェェッ!!
憎しみ破壊せよ!!
バチッ
キーン
カッ
バババッ
ババッ
ゴォォ

この世で最も
忌しき精霊
〝この世ならぬもの〟という
意味だとききます……
!!
大気に満ちる
この禍々しき波動
………
もしや
あなた方は
禁忌に
触れたのでは…?
質問しているのは
こっちだっ!!
その波動の中に
なにを感ずる?
この結界の中から
では………
ああ……でも…
人々の心が乱れ
憎悪が膨れあがって
いくのが感じられます

ライが
〝ヤムセレの息〟を
もっている……
なぜだっ!?
スッ
ウォオオオオオ
ワーッ
ワー
オオーッ
ドドドド
アレス・ファラン・ドゥの
名を知っているか?

………
!
………
雨に…
なるな……
ザワッ
ゴク
え――っ!?
まさかァ
?
カッ
カッ
カッ
チャリ…
グッ
風が…
カッ
カッ

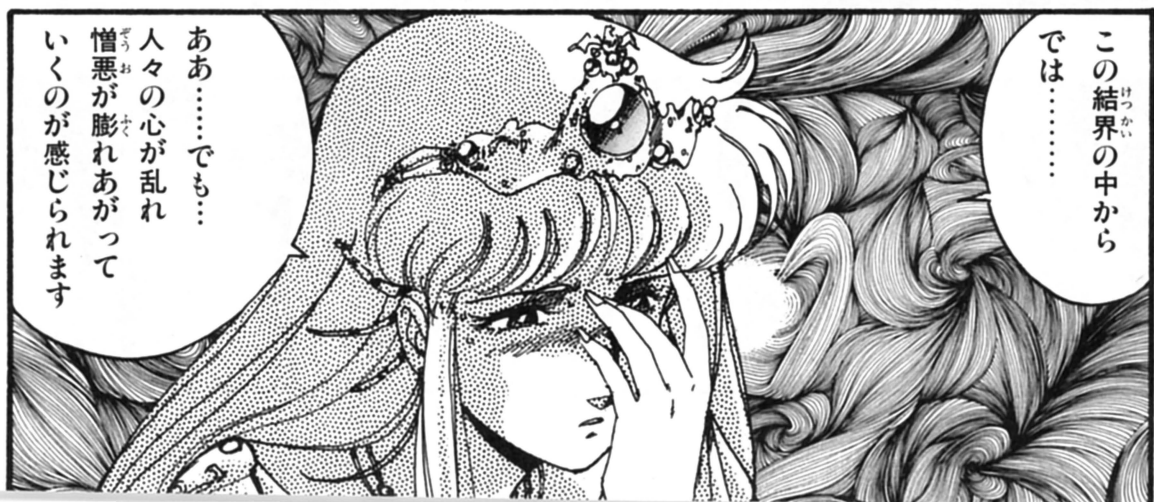
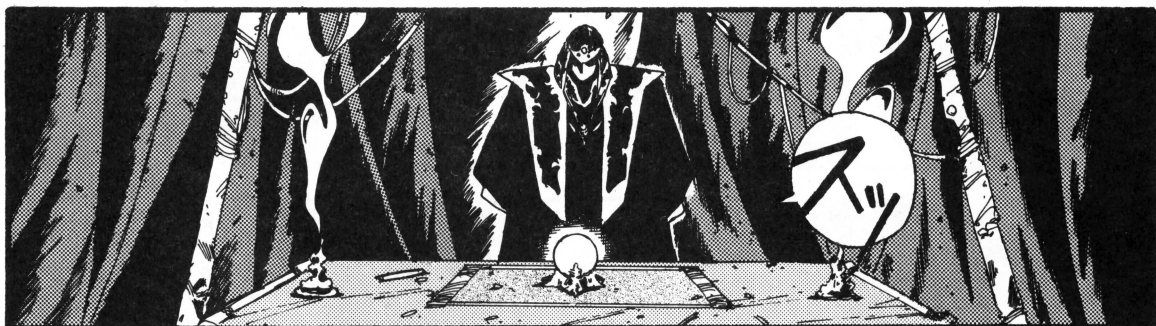
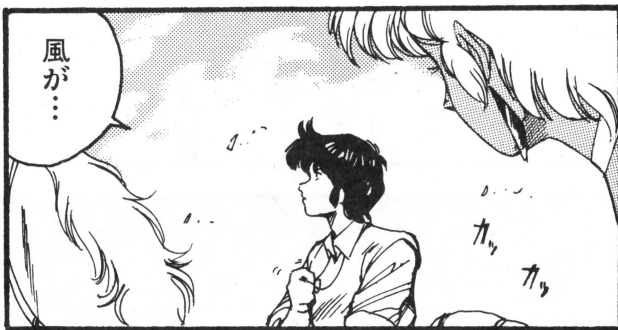
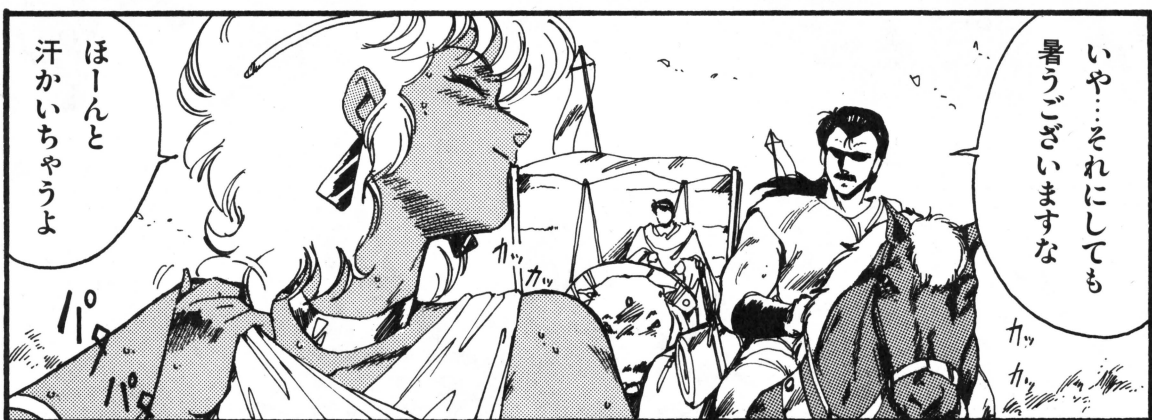
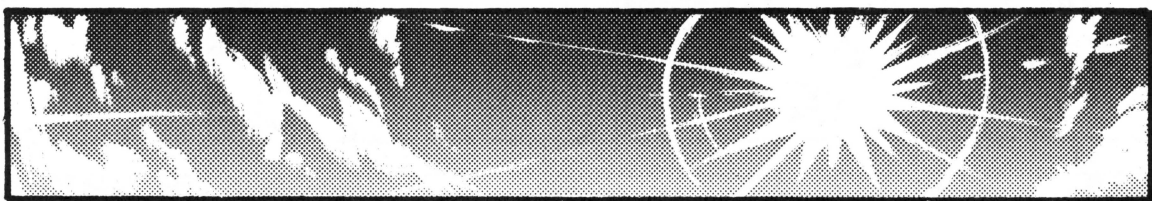
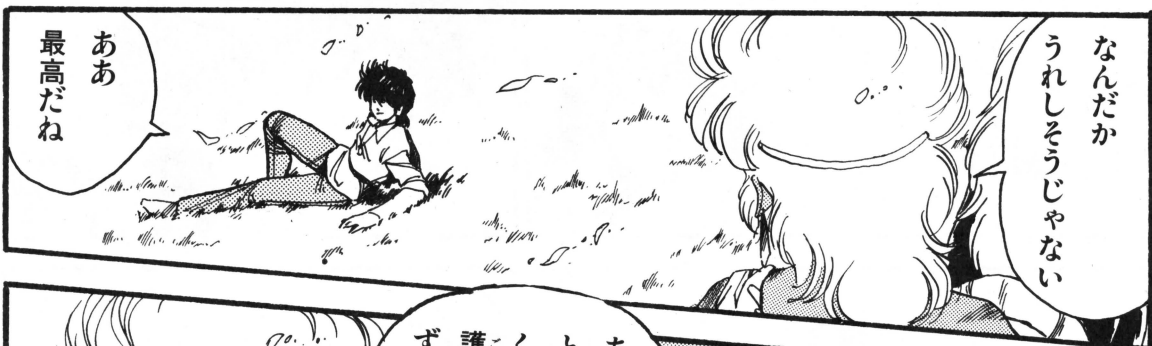
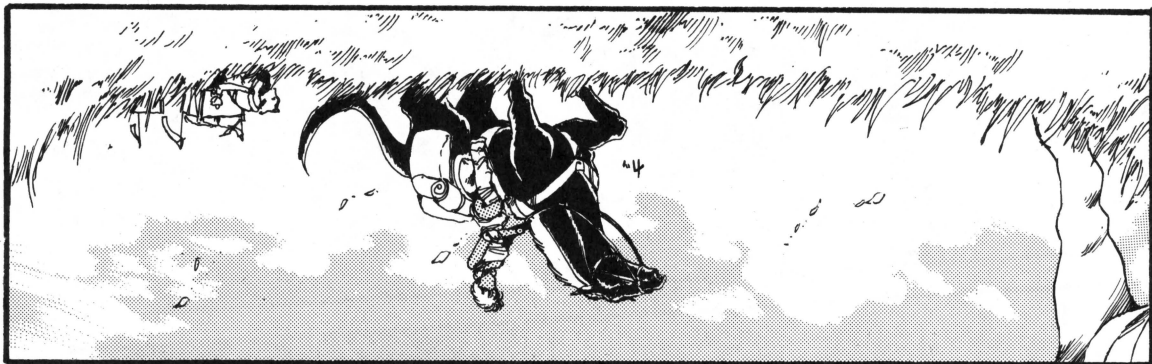
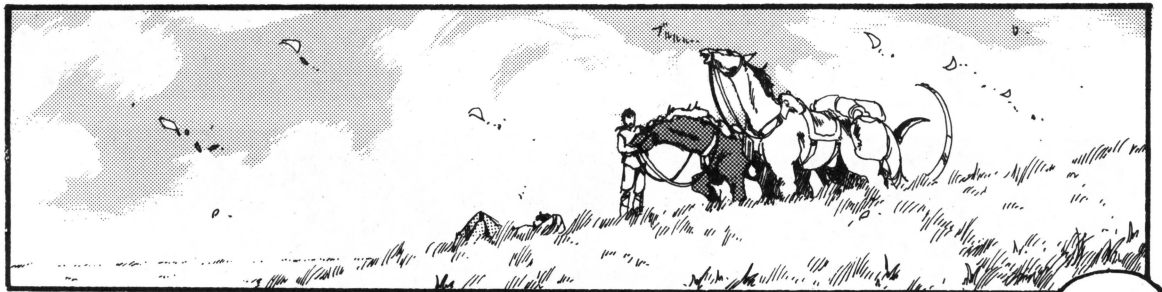
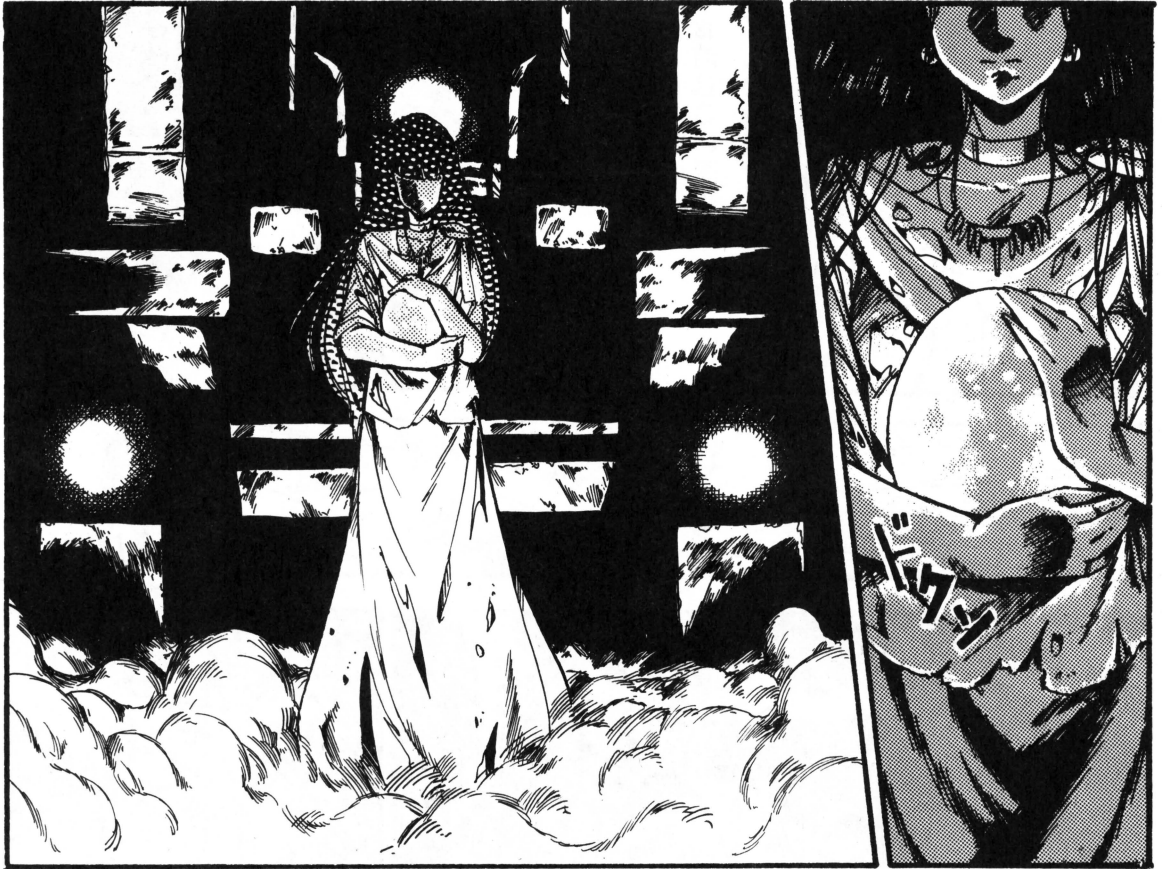
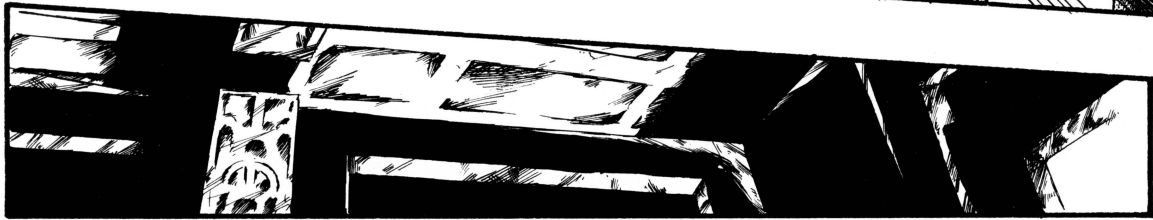
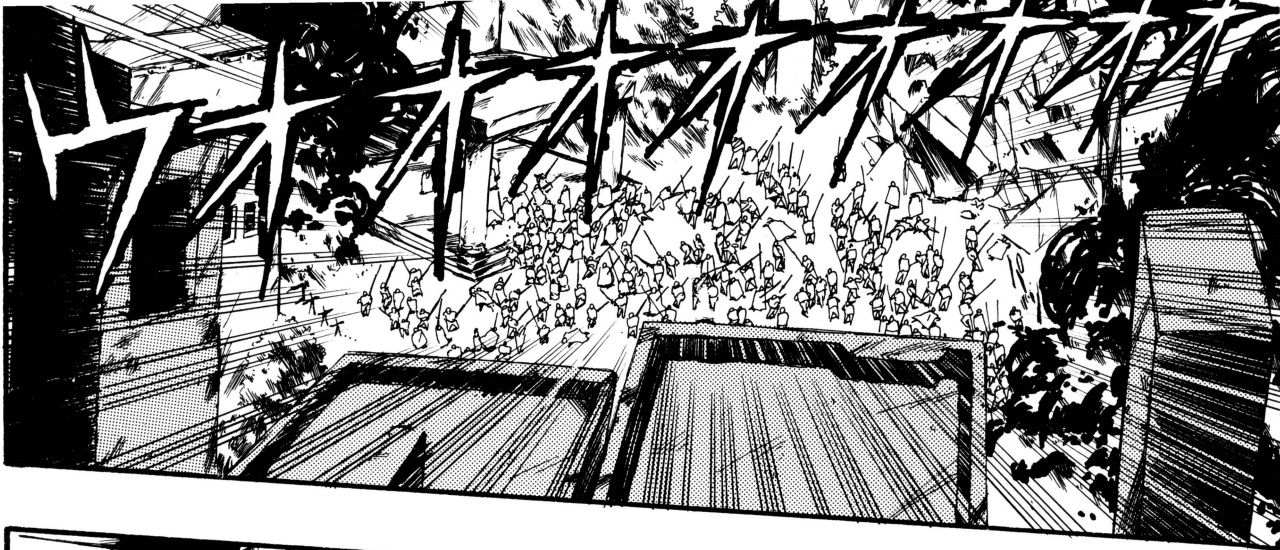
なんだか
うれしそうじゃない
ああ
最高だね
あの屋根裏部屋に
とじこもってるのに
くらべれば　この
護衛役の方が
ずっとおちつくよ
ふふ
いや…それにしても
暑うございますな
ほーんと
汗かいちゃうよ
パタ
パタ

ドクン

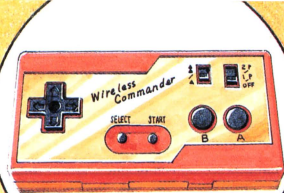
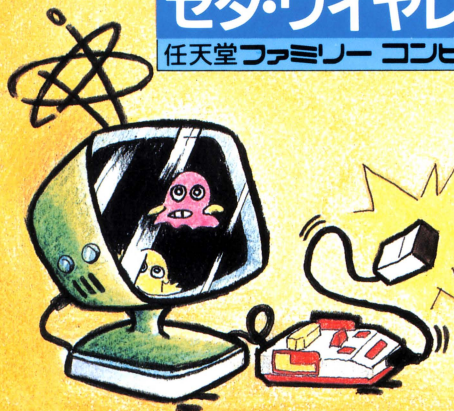
コルビシュ……
お前はこの魔術に
どんな勝機を見たのだ?

ピクッ

ギィイイイ‥

ガチャ

わきおこる暴動！　ホーバンにせまる奇怪な手は？

神星記ヴァグランツ
Vagrants
story：ヴォクソール・プロ
art：麻宮騎亜
SECT9：神殿の崩壊

とんでるジョイパット!
手軽にワイヤレス
Wireless Commander
SELECT START
B A
セタ・ワイヤレスコマンダー
任天堂ファミリー コンピュータTM専用コントローラー
セタ・ワイヤレス
コマンダーの特徴
●コードが無いジョイパット ●自動連射機能内蔵
●なんと 現在ファミコン用に市販されているすべての
ジョイスティックをワイヤレスに変身させることができる
TV
ファミリー コンピュータTM用カセット
01 本将棋
内藤九段
将棋秘伝
標準小売価格
¥4,500
好評発売中!!
01 内藤九段将棋秘伝
本将棋
SETA
株式会社セタ
〒152 東京都目黒区中根1-9-9(アルュメビル)
●全国の百貨店・量販店・専門店でお買い求めください。
※ファミリー コンピュータTMは任天堂の商標です。
第2弾
開発中
史上最強へ向けて王手!
総指揮═森田和郎
(将棋5段!囲碁3段!オセロ2段!プログラミング10段!?)
「森田の将棋」

©Kadokawashoten 1986 凸版印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌13977—10

昭和61年7月3日第3種郵便物認可